AUGUST 2002 | Artikel-Nr. 3201640 | Ausgabe 04/02 | Jahrgang 14

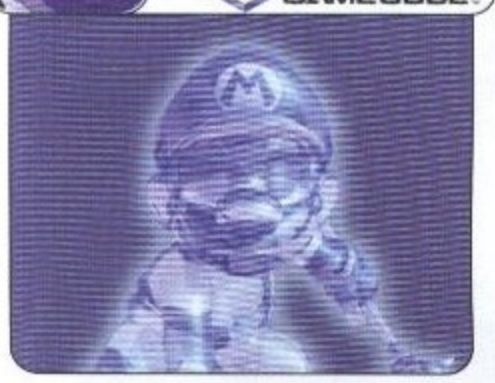
Club Nintendo®

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

NINTENDO GAMECUBE

Resident Evil
Der Horrorknaller bei uns angespielt

NINTENDO GAMECUBE



Super Mario Sunshine
Marios grandioses GameCube-Debüt

GAME BOY ADVANCE

Castlevania
Harmony of Dissonance

STARFOX ADVENTURES

NINTENDO GAMECUBE™

SUPER SMASH BROS. Melee

Über 20 Gegner.
Keine Krankenschwester.

Life's a game

www.nintendogamecube.de

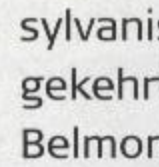
Willkommen im Club

Es ist Mitte August und der Sommer lässt eine beachtliche Hitze durch das ganze Nintendo-Land strömen. Wie gut tut es da, mal bei einem gepflegten Gruselabenteuer ein wenig runterzukühlen und den Hitzestau zu vergessen. In diesem Monat haben wir jedenfalls zwei extreme Gänsehautgaranten im Test, die euch sicherlich das Blut in den Adern gefrieren lassen. So steht der *GameCube* bereits jetzt vollständig im Zeichen von Resident Evil. Das Remake dieses Spieles, welches den Survival-Horror salonfähig machte, zeigt einmal mehr, zu welchen technischen Höchstleistungen der kleine Zauberwürfel fähig ist. Aber auch Fans des *Game Boy Advance* erwartet im Spätsommer ein ganz besonderer Knaller. Auf klassischen Gruselpfaden durchquert ihr Draculas Spukschloss und setzt alles daran, dem alten Blutsauger den Garaus zu machen.

Heiße Hits in Sicht!

Doch auch zartbesaitetere Gemüter dürfen frohlocken. Viele fantastische Spielspaßperlen kommen gerade jetzt im Sommer heraus oder sind in der Mache und warten nur darauf, eurem *GameCube* so richtig einzuheizen. Neben aktuellen Brechern wie Aggressive Inline, Freekstyle und Virtua Striker 3 freuen wir uns besonders auf die ersten *GameCube*-Auftritte von Mario, Samus Aran und Fox McCloud. Für einen tollen Spielenachschub ist also auch in Zukunft gesorgt. Auf einen heißen Sommer und einen noch heißeren Herbst!

Viel Spass beim Gruseln!
Euer
Club Nintendo Team



GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Harmony of Dissonance

Graf Dracula, der modrige, transsylvanische Blutsauger, ist zurückgekehrt! In der Rolle von Justin Belmont dringt ihr in das uralte Spukschloss ein und sorgt für Ruhe und Ordnung.

Seite 46

NINTENDO GAMECUBE

Resident Evil

Zombies, Mumien, Mutationen! Das aufgemotzte Remake des Horror-Klassikers hat einfach alles, um euch eine gehörige Gänsehaut zu bescheren.

Seite 28

Inhalt

Club

Reportagen

Nintendo mit neuer Internetseite 6

Game Boy Advance

Charts 42
Lexikon 56

News

Der Herr der Ringe: Die Gefährten 45
Hey Arnold 45
Mickey's Magical Quest 43
Tomb Raider Prophecy 44

Test

Castlevania: Harmony of Dissonance 46
Colin McRae V 2.0 55
Driver 2 49
Duke Nukem Advance 50
Konami Arcade Classics 51
Lilo & Stitch 52
Spirit, der wilde Mustang 48
Stuart Little 2 54
ZooCube 55

Rubriken

Editorial 3
Inhalt 4
Leserbriefe 60
Mini-Poster Resident Evil .....Heftmitte
Mini-Poster Super Mario Sunshine ..Heftmitte
Vorschau 66
Umfrage 63
Gewinnspiel Lilo & Stich 53

Starfox Adventures

Fox McCloud kehrt auf den *GameCube* zurück. und wir werfen einen ersten Blick auf das, was unserem interstellaren Tierhelden auf dem Dinosaurier-Planeten bevorsteht. Die Bodenmission des Weltraumpiloten scheint nämlich etwas ganz Besonderes zu werden.

Ab Seite 16

Resident Evil

Das Grauen hat einen Namen: Resident Evil! Zusammen mit einer Spezial-Einheit dringt ihr in das Haus des Schreckens ein. In unserem Heft erfahrt ihr, ob das Remake des Horror-Klassikers den Sprung auf den *GameCube* gut verkraftet hat.

Seite 28

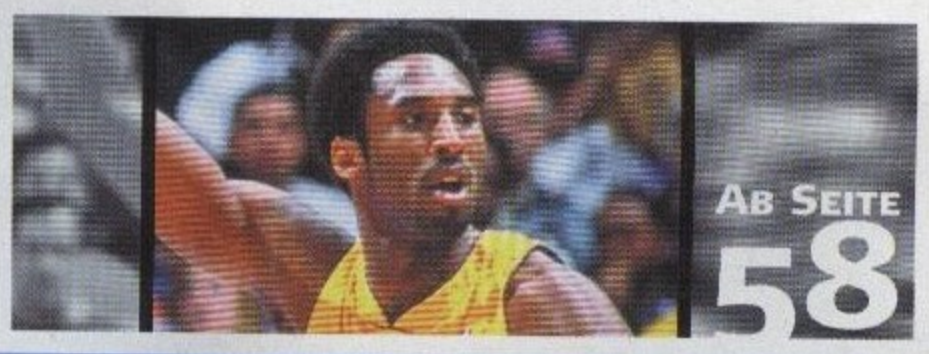
Metroid Prime

Erinnert ihr euch noch an die Science-Fiction-Heldin Samus Aran. In drei Teilen auf dem *NES*, dem *SNES* und dem *Game Boy* hat sie sich bereits mit außerirdischen Fieslingen angelegt. Auf dem *GameCube* schafft sie endlich den Sprung in die dritte Dimension.

Ab Seite 20

Tolle Tipps!

Auf zwei Seiten präsentieren wir euch die neuesten Cheats und Tipps zu den aktuellen Hits auf dem *GameCube* und dem *Game Boy Advance*.



Ab Seite 58

Nintendo Konsumentenberatung
0180 – 500 58 06
(€ 0,12 pro Minute)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr

Nintendo Spieleberatung
0190 – 00 00 00
(€ 1,51 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr

Nintendo GameCube Helpline
0190 – 91 20 20
(legion/€ 1,24 pro Minute)

Nintendo Computer Helpline
0190 – 10 10 00
(legion/€ 0,62 pro Minute)

Redaktionsfax:
0 60 26 – 95 03 08

Fax-Abruf

Nintendo GameCube
0190 – 17 00 00 – 100
(Talkline/€ 0,62 pro Minute)

Nintendo 64
0190 – 17 00 00 – 200
(Talkline/€ 0,62 pro Minute)

Inhalt

Club Nintendo

Super Mario Sunshine

Sommer, Sonne, Mario! Darauf haben alle gewartet! Der knuffige italienische Klempner kommt endlich auf den GameCube. Wir haben das neueste Abenteuer des wohl beliebtesten Helden des Videospiel-Universums bereits angespielt.

Ab Seite 12

Lilo & Stitch

Im Kino haben die beiden Helden des neuesten Disney-Film eingeschlagen wie die sprichwörtliche Bombe. Ob sie auf dem 32-Bit-Hand-held genauso gut drauf sind, steht in unserem Testteil, wo ihr übrigens auch coole Preise abgreifen könnt.

Ab Seite 52

Castlevania: Harmony of Dissonance

Graf Dracula meldet sich auf dem *Game Boy Advance* zurück! In dem zweitem *Game Boy Advance*-exklusiven Castlevania-Titel versucht ihr erneut, dem modrigen Blutsauger ein Ende zu machen. Wir nehmen das Grusical unter die Lupe.

Ab Seite 46

Tipps & Tricks Hotline

GameCube

NBA Courtside 2002 58
Spider-Man: The Movie 59
Star Wars Rouge Squadron 2: Rogue Leader ...58

Game Boy Advance

Ice Age 59
GT Advance 2: Rally Racing 59

Nintendo GameCube

Charts.....8
Lexikon.....40

News

Die Hard Vendetta 23
Doshin the Giant 10
Evolution Worlds 26
Metroid Prime 20
Mickey's Magical Quest 11
MX Superfly 27
Need for Speed: Hot Pursuit 2 9
Resident Evil 28
Starfox Adventures 16
Star Wars: Clone Wars 25
Super Mario Sunshine 12
TimeSplitters 2 24

Test

Aggressive Inline 32
Freekstyle 37
Virtua Striker 3 38
ZooCube 39

Fax-Abruf

GBC- & GBA
0190 – 17 00 00 – 300
(Talkline/€ 0,62 pro Minute)

Super Nintendo
0190 – 17 00 00 – 400
(Talkline/€ 0,62 pro Minute)

Für unsere Leser aus Österreich

Nintendo GameCube Helpline:
0900 – 444 653
(legion/€ 1,56 pro Minute)

Computer Helpline:
0900 – 250 157
(legion/€ 0,68 pro Minute)

Fax-Abruf:
0900 – 244 288
(legion/€ 0,68 pro Minute)

Nähere Infos zu allen Service-Angeboten auf unserer Homepage unter: www.nintendo.de

Nintendo mit neuer Internetseite!

Ihr habt Fragen zum GameCube oder wollt euch über die neuesten Spiele informieren? Dann schaut doch mal auf unsere Internetseite!

Was gehört zu einer modernen Konsole? Klar, ein zeitgemäßer Internetauftritt. Nach dem erfolgreichen Start des *GameCube* in Europa möchte Nintendo auch im Internet Maßstäbe setzen und renoviert seine bisherige Internetseite. Neben einem komplett neuen Design möchte Nintendo auch wesentlich mehr Inhalt anbieten. Hierzu gehören ausführliche Informationen zu vielen bisherigen Nintendo-Konsolen und Spielen, einschließlich Bildern und Videos. Dank der einfachen Suchfunktionen könnt ihr in Zukunft in wenigen Sekunden alle Informationen zu eurem Lieblingsspiel bekommen. VIP- und Club-Mitglieder erhalten sogar noch zusätzliche Extras. Als Club-Mitglied meldet ihr euch einfach auf der Seite an und habt sofort Zugriff auf exklusive Bilder, Videos sowie Cheats & Codes zu euren Spielen. Weiterhin könnt ihr Sterne verdienen, die ihr gegen Wallpaper oder Bildschirmschoner eintauscht. VIPs erhalten sogar noch eine weitere Sonderbehandlung. Neben zusätzlichen exclusiven Informationen und Screenshots, haben sie Zugang zu ihrem VIP-Schatz, den sie durch Registrierung eines Produktes automatisch erwerben. Wollt ihr auch ein Nintendo-VIP werden, müsst ihr unter www.nintendovip.com einen Code eingeben. Dieser Code steht auf einer VIP-Karte, die Hard- und Software beiliegt. Des Weiteren erhalten Clubmitglieder sowie VIPs auf Wunsch regelmäßige Newsletter. Nintendo-Fans sollten in jedem Fall öfter mal ins Internet schauen, denn unter www.nintendo.de beginnt schon bald die Zukunft.

Auf der neuen Seite erhaltet ihr Informationen zu vielen Spielen und Nintendo-Konsolen.

Als Clubmitglied oder Nintendo-VIP findet ihr diverse Goodies zu euren Lieblingsspielen.

Auf den Unterseiten könnt ihr direkt auf Screenshots und Videos zugreifen.

ANTZ™ EXTREME RACING

Mach dich vom Acker!

Hier gelten nämlich etwas andere Gesetze als in deinem netten, gepflegten Vorstadt-Frühlingsbeet. Entweder du schnappst dir eines der wirklich heißen Gefährte und machst Z auf seiner Wespe Konkurrenz oder du spielst weiter mit deinen Gartenzwergen. Intelligentes Gameplay mit zahlreichen versteckten Features. Für 1 – 4 Spieler.

PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE XBOX PC CD-ROM

Antz™ & © 2002 DreamWorks L.L.C. All rights reserved. Antz™ Extreme Racing game © 2002 Empire Interactive Europe Limited / L.S.P. / DreamWorks L.L.C. All rights reserved. Game boy Advance version developed by L.S.P., PlayStation®2, Xbox™ and PC versions developed by Supersonic Software Ltd. All rights reserved. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire is a registered trademark, and the E logo is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other counties and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.

CHARTS

1 (1)

Luigi's Mansion

Nintendo . . . . . Action-Adventure . . . . . 1 SPIELER

Marios Brüderchen brilliert in diesem schaurig-schönen Gruselspaß. Knackige Rätsel, fiese Bossgegner und das gewohnt geniale Nintendo-Feeling zeichnen Luigi's Mansion aus.

2 (3)

Super Smash Bros. Melee

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Der Nachfolger des *N64*-Meisterwerks schlägt auch hierzulande ein wie die sprichwörtliche Bombe. Alle Nintendo-Helden in einem Spiel – das gibt es nur hier!

3 (2)

Star Wars Rogue Squadron II

Electronic Arts . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Tolle Technik und grandioses Gameplay: Das sind Zutaten, die ein gutes Spiel ausmachen. Dieser Titel bietet von beidem sehr viel. Ein Fest für jeden Spieler!

4 (6)

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Electronic Arts . . . . . Sport . . . . . 1-4 SPIELER

Die fantastische Grafik und das geniale Gameplay begeistern Fußball-Freaks und Genre-Muffel gleichermaßen. Seid dabei, wenn es um die Weltmeisterschaft geht!

5 (-)

Pikmin

Nintendo . . . . . Strategie . . . . . 1 SPIELER

Das fantasievolle Strategiespektakel überzeugt mit blumigen Hauptdarstellern und einer Spieldynamik, wie man sie in diesem Genre noch nie erlebt hat.

6 (7)

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision . . . . . Sport . . . . . 1-2 SPIELER

Skateboard-Gott Tony Hawk grindet mitten in die Charts. Mit tollen Tricks und coolen Combos skatet ihr über interaktive Kurse in den größten Metropolen der Welt.

7 (8)

NBA Courtside 2002

Nintendo . . . . . Sport . . . . . 1-4 SPIELER

Krachende Dunks und spektakuläre Rebounds gibt es hier am laufenden Band. Das Ganze kommt in einer Grafik daher, die sich wirklich gewaschen hat – nur für *GameCube*!

8 (4)

Sonic Adventure 2: Battle

Infogrames . . . . . Action . . . . . 1-2 SPIELER

Blau, flink und megacool! Der schnellste Igel der Welt feiert sein *GameCube*-Debüt und hält sich immer noch in den Charts. Ein Pflicht-Titel für jedermann!

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Nintendo GameCube* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

007 – AGENT IM KREUZFEUER	Action	Electronic Arts
PIKMIN	Strategie	Nintendo
SUPER SMASH BROS.	Action	Nintendo
NBA COURTSIDE 2002	Sportspiel	Nintendo

HITS FÜR 2002

ETERNAL DARKNESS	Action-Adventure	Nintendo
STAR FOX ADVENTURES	Action-Adventure	Nintendo
SUPER MARIO SUNSHINE	Action-Adventure	Nintendo
METROID PRIME	Action-Adventure	Nintendo

NINTENDO GAMECUBE

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Bitte anschnallen: Mit Need for Speed: Hot Pursuit 2 rast ein echtes Rennspiel-Highlight mit ungeheurer Geschwindigkeit auf den GameCube zu!

Need for Speed: Hot Pursuit 2 steht ganz in der Tradition der rasanten Vorgänger. Auch im neuesten Teil der bekannten Rennspielserie könnt ihr auf zahlreiche Luxuskarossen von Ferrari, Porsche, Lamborghini und anderen Edelschmieden zurückgreifen, um in verschiedenen Rennoptionen eure Fahrkünste zu beweisen. Natürlich dürfen die „Hot Pursuit"- und „Be a Cop"-Varianten nicht fehlen, bei denen ihr wahlweise auf der Flucht seid oder selbst Polizei spielt. Die Grafik ist dabei unglaublich schnell, detailliert und geizt nicht mit Effekten. Neben beeindruckenden Licht- und Sonnenblendeffekten verwöhnen auch die tollen Wettereffekte sowie nette Kameraspielereien das Spielerauge. Rast ihr beispielsweise über eine Bergkuppe, so dass euer Auto abhebt, schaltet die Kamera für kurze Zeit in eine spektakuläre Ansicht um. Auf einigen Strecken dürft ihr auch Buschbrände und Sandstürme beobachten. So düst ihr mit über 300 Sachen über die sehr geräumigen Strecken, auf denen ihr auch mal abseits der Strecke unterwegs sein könnt und die eine oder andere Abkürzung entdeckt. Die Entwickler integrierten durchschnittlich fünf Abkürzungen pro Strecke. Im Herbst dürfen sich *GameCube*-Besitzer selbst von der Qualität des Racers überzeugen.

Die Fahrzeugmodelle sind den realen Vorbildern nachempfunden und strotzen vor Details.

Die Strecken sind sehr geräumig. Auf jeder Piste findet ihr zahlreiche Abkürzungen.

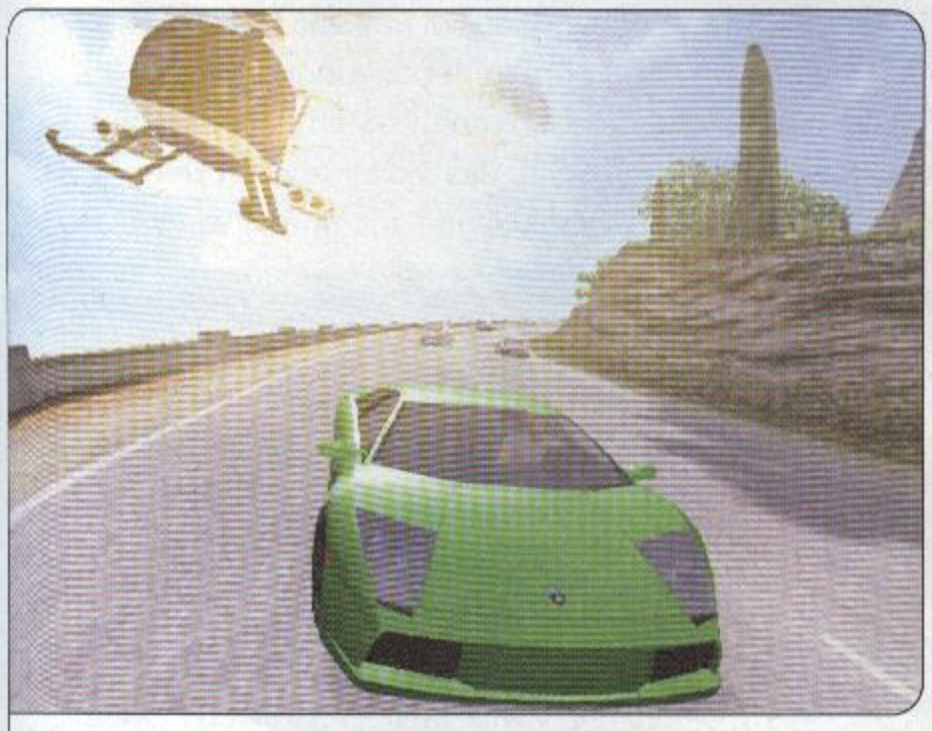
NINTENDO GAMECUBE

NEED FOR SPEED

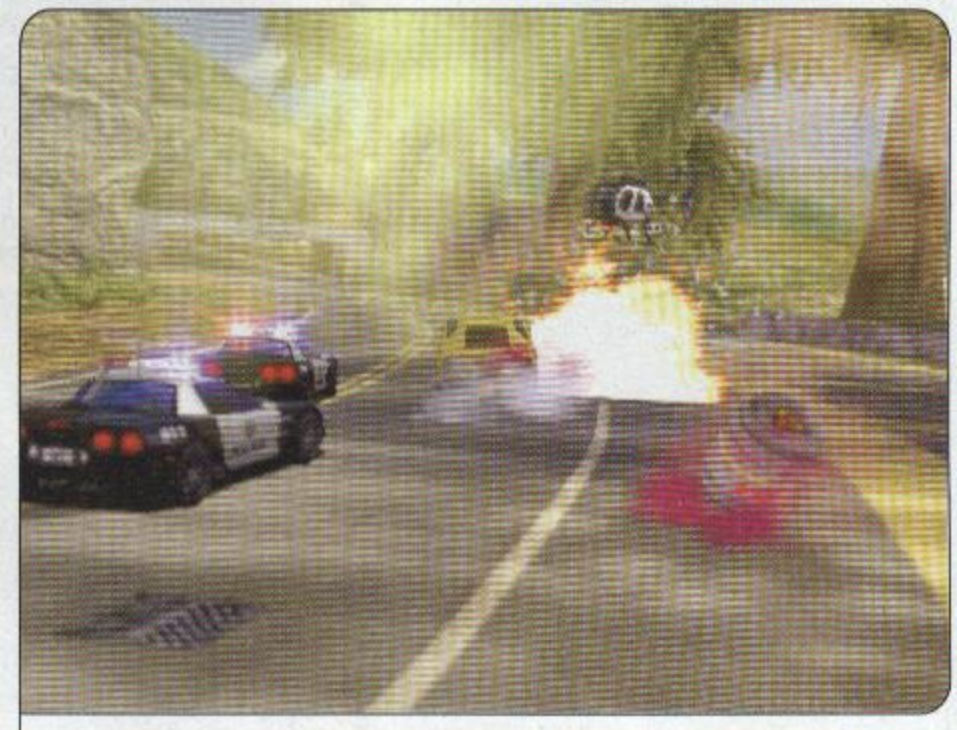
Vertrieb: . . . . . Electronic Arts
Genre: . . . . . Rennspiel
Veröffentlichung: . . . . . Ende Oktober

FAZIT

„SCHNELLER RACER MIT REALISTISCHER GRAFIK UND SCHÖNEN RENNSTRECKEN"



Da haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet, die Licht- und Sonnenblendeffekte sehen einfach super aus.



Zimperlich geht die Polizei nicht gerade zu Werke. Vom Helikopter schmeißt sie Bomben oder greift zum Maschinengewehr.

© 2002 Electronic Arts Inc. Need for Speed, EA GAMES, the EA GAMES logo and Electronic Arts are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA GAMES(tm) is an Electronic Arts(tm) brand. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, all associated logos, and the Ferrari F50, Ferrari 360 Spider distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The trademarks Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago and all associated logos are used under license of Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Aston Martin V12 Vanquish used under license from Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Dodge is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. The Dodge® Viper GTS model and its trade dress is used under license from DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Corporation 2002. All Ford vehicle models and trademarks are used under license from Ford Motor Company. General Motors Trademarks are used under license to Electronic Arts Inc. The Holden Special Vehicles name and the Lion and Helmet logo are registered trademarks of Holden Limited ACN 000 893 232. The word "Jaguar", the leaping cat device and the characters "XKR" are trademarks of JAGUAR CARS LTD, ENGLAND and are used under license. Elise, Lotus and Lotus Round Device are registered trade marks of Group Lotus plc. McLaren, McLaren Cars Ltd., McLaren F1, McLaren F1LM are trademarks of McLaren Cars Ltd. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CL" and "CLK" are trademarks of Daimler-Benz AG. Licensed from Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG under certain Patents. Porsche, 911, and Carrera GT are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. All other trademarks are the property of their respective owners.

Die Grafik-Engine von Doshin ist den Entwicklern gut gelungen. Die Transparenzeffekte des Wassers und die Weitsicht bis zum Horizont sind überzeugend.

Doshin walzt gerade eine Palme platt. Allerdings kann er Bäume auch ausrupfen und woanders hinstellen und so den Inselbewohnern helfen.

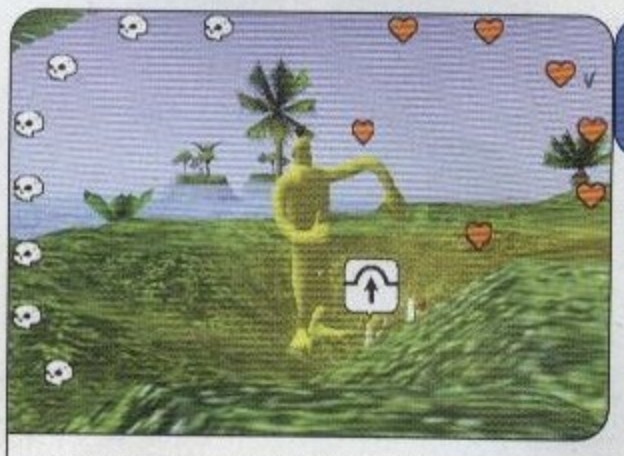
Doshin the Giant

Steuert den Riesen Doshin in einem innovativen und abgedrehten Strategie-Spiel, das bald auch seinen Weg nach Europa findet.

Ist das nicht romantisch? Unser Doshin durchstreift die Insel bei schönen Sonnenuntergang.

Ihr wolltet schon immer mal die Welt verändern und etwas wirklich Großes bewegen? Kein Problem, wozu gibt es Doshin the Giant auf dem *GameCube*?! In Japan zog das Spiel schon zahlreiche Spieler in seinen Bann, im September erscheint Doshin auch in Europa. Eure Aufgabe ist es, den gelben Riesen Doshin über eine Insel zu steuern. Dabei könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr den Inselbewohnern eine helfende oder vernichtende Hand sein wollt. So zeigen euch die Bewohner beispielsweise, ob sie den Boden angehoben oder abgesenkt haben wollen, damit sie dort Häuser bauen können. Außerdem könnt ihr Bäume ausreißen und an einen anderen Platz stellen. Auf Knopfdruck könnt ihr euren guten, gelben Love-Giant in einen roten, bösen Hate-Giant verwandeln, der Feuerbälle schießt und Häuser platt walzt. Habt ihr etwas Gutes getan, sammeln sich Herzen um den Bildschirmrand. Totenschädel zeigen an, wie viel Böses ihr bereits verbrochen habt. Sind die Herzen oder die Totenschädel einmal um den Schirm gewandert, wächst Doshin und wird stärker. Das Problem: Je größer Doshin ist, desto eher tritt er auch unabsichtlich auf Häuser und ramponiert sie. Präsentiert wird das Ganze von einer tollen Grafik-Engine, die schöne Transparenz- und Lichteffekte sowie zahlreiche Details wie beispielsweise Vögel am Himmel und Fische im Wasser bei absolut flüssigen 60 Bildern in der Sekunde erlaubt. Nintendo gelang mit Doshin ein einzigartiges Spiel, das sicher auch in Deutschland zahlreiche Fans finden wird.

Auf Knopfdruck wird Doshin rot und kann Feuerbälle schmeißen. Die Lichteffekte sind super.



Dieser Inselbewohner möchte von unserem gelben Doshin den Boden angehoben bekommen.

NINTENDO GAMECUBE

DOSHIN THE GIANT

Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Strategie
Veröffentlichung: . . . Ende September

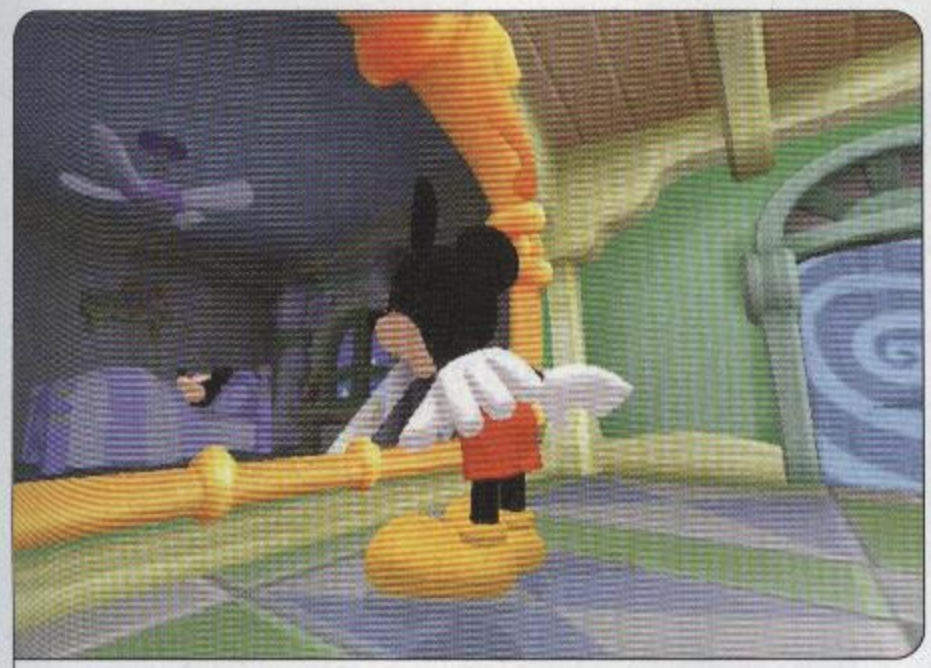
FAZIT

INNOVATIVES STRATEGIE-SPIEL MIT EINEM ABSOLUT GIGANTISCHEN HAUPTDARSTELLER

DOSHIN THE GIANT ™
© 2002 Param/Nintendo

Disney's Magical Mirror
Starring Mickey Mouse

Mickeys erster Auftritt auf dem GameCube ist ein spannendes Point-&-Klick-Adventure voll Magie und zauberhaften Grafiken für junge Videospielfans. Freut euch schon mal auf ein spannendes und zauberhaftes Disney-Abenteuer mit der berühmtesten Maus der Welt.



Mickey sieht sich selbst im Spiegel. Kurze Zeit später ist der zerbrochen und der Rückweg versperrt. Ein spannendes Abenteuer beginnt.

In zahlreichen Mini-Spielen navigiert ihr Mickey durch sein magisches Abenteuer. Aber wird er den Weg zurück in seine reale Welt finden?

Es ist spät in der Nacht und Mickey liegt tief schlafend in seinem Bett. In seinen Träumen klettert Mickey aus seinem Körper und macht sich auf Erkundungstour. Der Schlafzimmerspiegel glitzert besonders geheimnisvoll und so steigt die Maus neugierig in ihn hinein. Doch kaum in der Spiegelwelt angekommen, geschieht etwas Tragisches: Ein Geist zerstört den Spiegel und somit Mickeys einzigen Weg zurück in seinen Körper. Doch so schnell gibt eine gestandene Maus und Vorzeige-Disneyheld nicht auf. Und so macht sich Mickey daran, die Einzelteile des Spiegels wieder zusammenzusetzen. Jetzt liegt es an euch, ob er erfolgreich sein wird. Ihr steuert Mickeys Handschuh über den Bildschirm und könnt die Maus dazu bringen, verschiedene Aktionen auszuführen und Rätsel zu lösen. Nur der Controller in eurer Hand erinnert euch daran, dass es sich um ein Videospiel handelt. Die Animationen von Mickey sind absolut grandios und könnten aus einem Disney-Trickfilm stammen. Auch Mickeys Stimme kommt genauso rüber wie in den Cartoons. Jüngere Spieler werden einen Heidenspaß haben und durch die zahlreichen Puzzles werden zusätzlich die grauen Zellen trainiert. Mickey feiert einen wirklich gelungenen Einstand auf dem *GameCube*!

Die Animationen von Mickey Mouse sowie das ganze Spiel sind sehr liebevoll inszeniert.

Mickey freut sich. Er hat einen Schlüssel gefunden und kann nun in den nächsten Raum.

NINTENDO GAMECUBE

DISNEY'S MAGICAL MIRRROR

Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Adventure
Veröffentlichung: . . . Mitte September

FAZIT

MICKEYS NEUESTES ABENTEUER IST SO UNTERHALTSAM WIE EIN DISNEY-ZEICHENTRICKFILM.

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
©2002 Disney
Licensed to Nintendo.
Developed by Nintendo and CAPCOM.

Super Mario Sunshine

Der wohl berühmteste Videospielecharakter der Welt feiert seinen Einstand auf dem Nintendo GameCube.

Es könnte alles so schön sein! Endlich hat Mario einmal Zeit, mit der Prinzessin Urlaub auf einer idyllischen Insel zu machen, doch dann verunstaltet irgend so ein Schmutzfink die Gegend. Häuserwände werden beschmiert und die Pflanzenwelt unter einer dicken Farbschicht begraben. Aber damit nicht genug: Der Übeltäter gibt sich auch noch als Mario aus! Klar, dass sich unser abenteuererprobter Held mit der roten Mütze das nicht gefallen lassen kann. Flugs schnappt sich

Marios schöne Urlaubsinsel ist von Farbe verschmutzt. Klar, dass Mario da helfen muss.

Mit der Wasserkanone attackiert Mario hier gerade Pockey, den wandelnden Kaktus, den man schon aus früheren Abenteuern kennt.

Die Sterne sind der Weg zum Ziel. Doch teilweise müsst ihr euch gehörig anstrengen, wenn ihr sie finden wollt.

Super Mario Sunshine ™
© 2002 Nintendo

Mit der Wasserkanone bearbeitet ihr die Farbe. Die Wassereffekte sind den Entwicklern ausgezeichnet gelungen.

Natürlich kann Mario auch schwimmen und tauchen. Und was mag das wohl für ein interessantes U-Boot unter ihm sein?

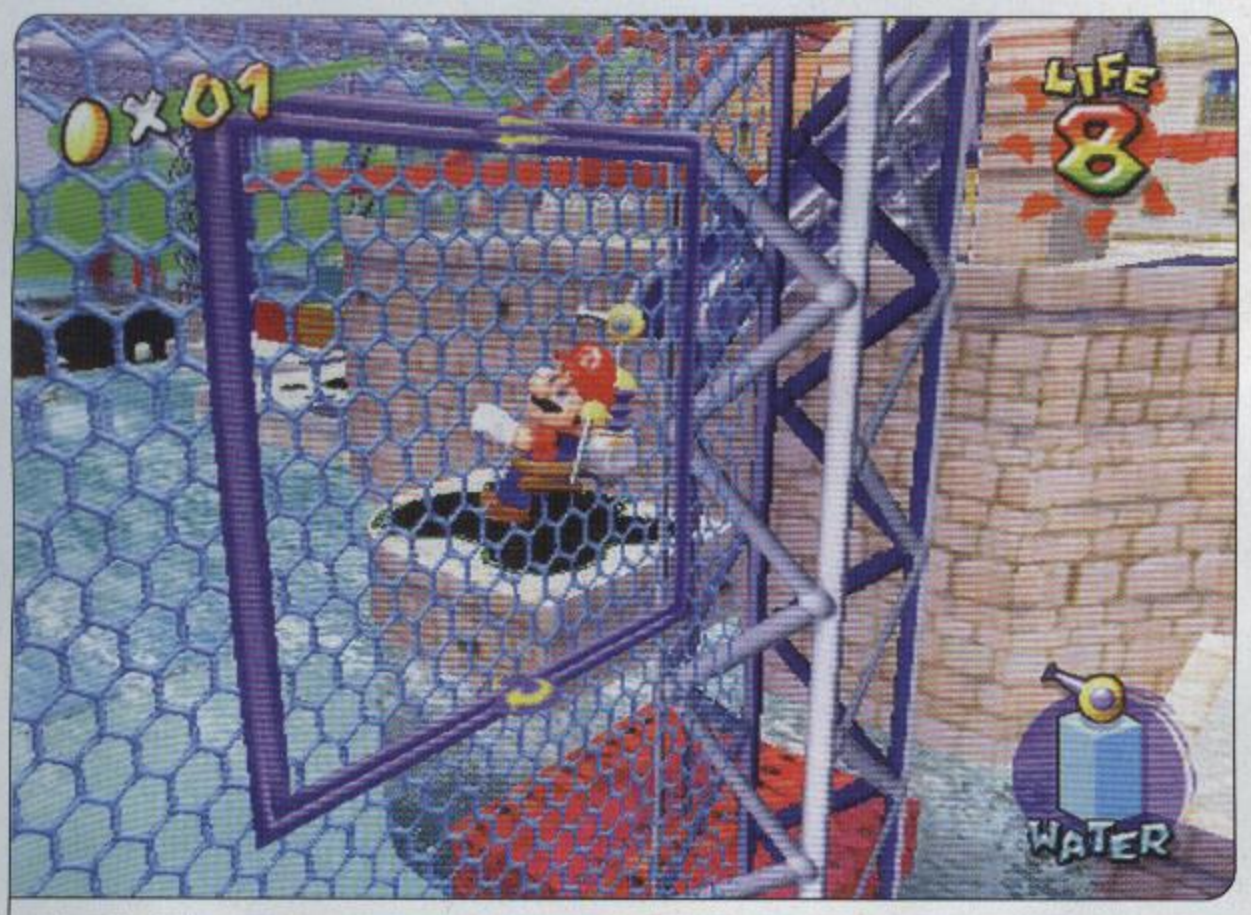
Mario eine Wasserkanone, um die Insel zu säubern und den Bösewicht dingfest zu machen.

Ein klassisches Mario-Spiel

Selbstverständlich zeichnet sich Mario-Erfinder und Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto höchstpersönlich für Super Mario Sunshine verantwortlich. Dabei orientiert sich der Spieledesigner an Marios *N64*-Auftritt, mit dem er 1997 die Videospielwelt revolutionierte. Niemand hielt damals eine derart lebendige und gut spielbare 3D-Umgebung für möglich. Der *GameCube* bietet nun die technischen Voraussetzungen, Mario in neue Spielspaß-Dimensionen zu befördern. Ähnlich wie in Super Mario 64 hat der Spieler die Aufgabe, Mario durch aufwendig gestaltete 3D-Welten zu steuern. Wie im direkten Vorgänger könnt ihr laufen, springen, schwimmen und klettern. Auch die Stampfattacke konnte Mario in der *N64*-Version bereits ausführen. Sobald sich der Klempner in der Luft befindet, betätigt ihr einfach L und schon saust Marios Hinterteil gen Boden. Dieses Manöver könnt ihr dazu nutzen, um Feinde zu plätten, Kisten zu zerstören oder auch Rätsel zu lösen. Ebenfalls aus dem *N64*-Vorgänger bekannt ist der Wandsprung, mit dem ihr von Mauer zu Mauer hüpfen könnt, ohne den Boden zu berühren. Damit ihr die Übersicht nicht verliert, lässt sich die Perspektive jederzeit mit dem rechten Analog-Stick drehen und zoomen, wie ihr wollt. Versperrt doch mal ein Hindernis die Sicht auf Mario, seht ihr trotzdem noch Marios Silhouette. Eine wirklich clevere Idee!

Innovation statt Stillstand

Doch Nintendo ist dafür bekannt, Spielserien nicht auszuschlachten, sondern durch innovative Ideen für



Diese faszinierenden Drehwände gab es schon in Super Mario World auf dem Super Nintendo. Auf Knopfdruck landet Mario auf der anderen Seite der Wand.

Die Krakenwesen sollten Wasser eigentlich gewöhnt sein. Ob Mario trotzdem Erfolg hat?

Im Gegensatz zum N64-Vorgänger könnt ihr dieses Mal auch wieder auf Yoshi reiten.

Die Stimme von Mario

Info

It´se mee, Mario!" Jeder Mario-Fan kennt wohl diesen Satz. Doch wer hat Nintendos Klempner in Mario 64 überhaupt die Stimme geliehen? Und was ist das wohl für ein Mensch und was macht er, außer den wahrscheinlich berühmtesten Videospielecharakter der Welt zu synchronisieren? Wir sagen es euch!

Charles Martinet spricht Mario und Donkey Kong.

Der Mann hinter Marios Stimme heißt Charles Martinet. Der US-Amerikaner ist Schauspieler und Synchronsprecher von Beruf. Als Schauspieler bewies er bereits an der Seite von Hugh Grant in „Nine Months" sowie als Vater von Michael Douglas in „The Game" sein Können. Sein herausragendes Stimmtalent demonstrierte er auch in mehr als 100 Trickfilmen, bei zahlreichen Hörspielen und natürlich als Synchronsprecher vieler Videospielecharaktere. So lieh er unter anderem auch den Nintendo-Charakteren Wario, Baby Mario, Luigi und Donkey Kong seine Stimme. Wer sich über die Projekte von Charles Martinet informieren möchte, kann dies im Internet unter www.charlesmartinet.com tun.

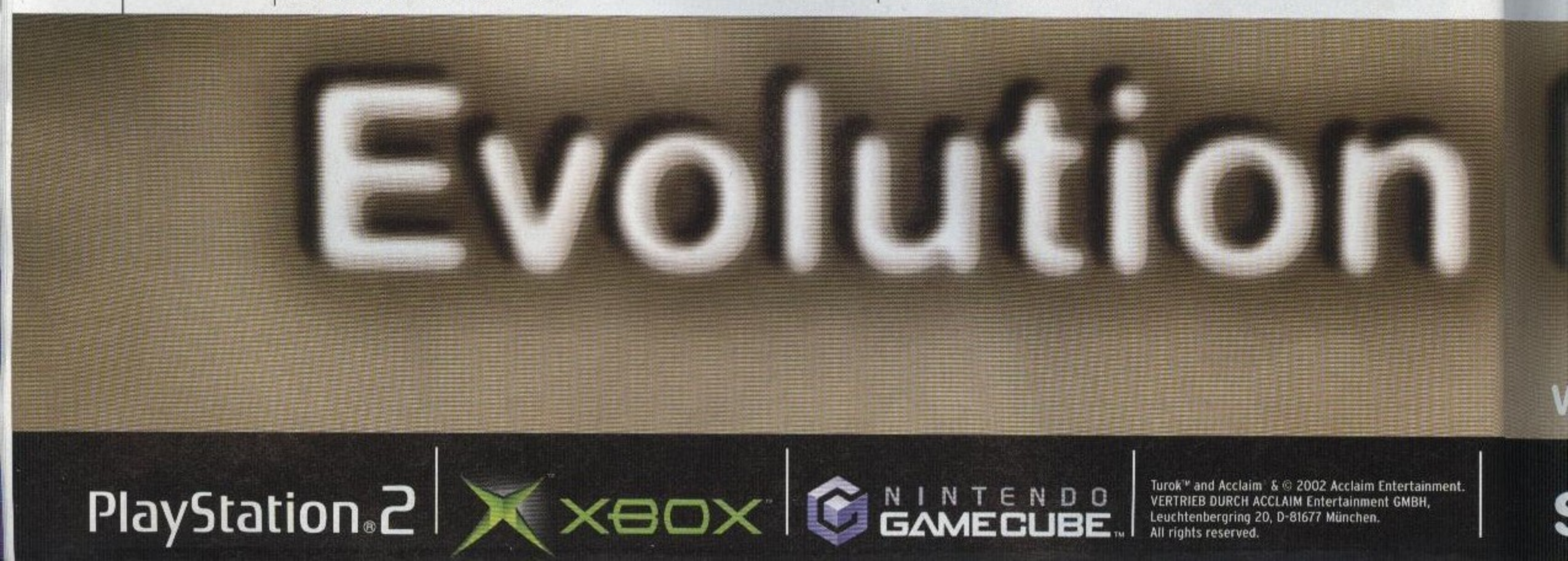
dauerhaften Spielspaß zu sorgen. In Super Mario Sunshine sorgt vor allem eine Wasserkanone, die Mario auf den Rücken geschnallt hat, für erfrischende Spielelemente. Mit selbiger befreit ihr nicht nur die Insel von der lästigen Farbe, sondern bekämpft auch die Gegner. In einer Szene haben sich die Feinde z. B. Gummisauger an die Füße geschnallt, um nicht von einem Spiegel zu rutschen. Diesen besprüht ihr nun mit ausreichend Wasser, damit die Gummisauger keinen Halt mehr finden und die Gegner vom Spiegel purzeln können. Dabei könnt ihr mit den analogen Schulterbuttons des Controllers stets bestimmen, wie weit ihr euer Wasser schießen wollt. In einer anderen Szene treibt ihr auf einem Blatt durchs Wasser und müsst eure Kanone als Antrieb nutzen. Außerdem könnt ihr diverse Pflanzen bewässern, die anschließend wachsen und das Aussehen des Levels verändern. An einer weiteren Stelle des Spiels müsst ihr Windräder mit der Wasserkanone zum Drehen bringen, um weiterzukommen. Auf Knopfdruck lässt sich eure Wasserkanone sogar zum Jetpack umfunktionieren. Zwei Wasserstrahlen schießen dann aus dem Wasserbehälter auf Marios Rükken Richtung Boden und transportieren den Klempner in die Höhe.

Vorsprung durch Technik

Doch Super Mario Sunshine überzeugt nicht nur in spielerischer Hinsicht, auch optisch kann das Spiel punkten. Marios neuestes Abenteuer kann vor

Die Grafik von Super Mario Sunshine spielt erst in der Bewegung ihre Stärken aus. Die Weitsicht ist aber auch so schon unglaublich.

Schreitet ihr über das Seil, schwingt es realistisch mit. Kann Mario die Balance nicht halten, hält er sich automatisch am Seil fest.



Natürlich hat Mario in seinem neuesten Abenteuer das Klettern nicht verlernt. Von der Palme hat man eine gute Aussicht über die Insel.

Marios Wasserkanone könnt ihr auf Knopfdruck zum Jetpack umfunktionieren. So seid ihr in der Lage, kurze Strecken in der Luft zurückzulegen.

allen Dingen mit einer sensationellen Weitsicht auftrumpfen und mit vielen kleinen Details wie tollen Spiegeleffekten und witzigen Animationen begeistern. Auch die grandiosen Wassereffekte, wenn Mario die Gegend reinigt sowie die realistische Darstellung der Farbe sind eine Augenweide. Beispielsweise hinterlässt Mario Fußspuren, sobald er durch die Farbe läuft oder er ärgert sich, wenn er in sie hineinfällt und seine Nase in sämtlichen Regenbogenfarben erstrahlt. Aber auch akustisch trumpft Super Mario Sunshine mit perfekten Karibik-Klängen in Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound und gelungenener Sprachausgabe in den Zwischensequenzen auf. Am 4. Oktober erscheint Marios Inselabenteuer in Europa, und ihr könnt davon ausgehen: Es wird ein absoluter Hit werden!

Mit der Wasserkanone macht ihr den Spiegel glitschig, damit die Feinde runterrutschen. Ganz nebenbei: Die Spiegeleffekte sehen umwerfend aus.

NINTENDO GAMECUBE™

SUPER MARIO SUNSHINE

Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . 4. Oktober

FAZIT

„MARIO HAT NICHTS VON SEINEM CHARME VERLOREN. EIN GANZ SICHERER HIT!"

Is Near

WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE

TUROK EVOLUTION

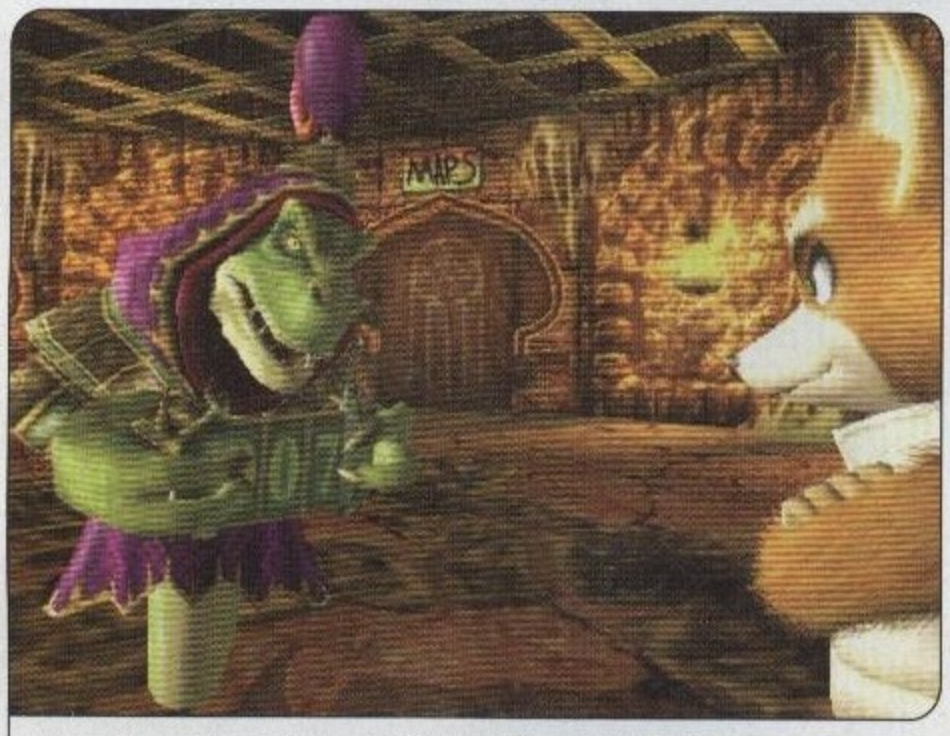
SEPTEMBER 2002

Acclaim®

Star Fox Ac

Die neuen Abenteuer des Fox McCloud befinden sich kurz vor ihrer Fertigstellung. Bereits im November startet der Fuchs in sein Action-Adventure.

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Der Weltraum, ein unendlicher Fuchsbau, dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Great Fox, das mit seiner vier Tier starken Besatzung unterwegs ist, um in neue Spielspaßregionen vorzudringen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat ... Fox McClouds neues Abenteuer blickt schon jetzt auf eine bewegte Geschichte zurück: Ursprünglich als *N64*-Titel namens Dinosaur Planet geplant, wurde das Spiel auf der E3 2001 für den *GameCube* gezeigt. Im Gegensatz zu Rares ursprünglichen Plänen übernahm plötzlich ein alter Nintendo-Haudegen die Hauptrolle. Von nun an firmierte die Hoffnung aller *GameCube*-Fans unter dem Titel Star Fox Adventures. Im pelzigen Gewand des Weltraumhelden ist es eure Aufgabe, einen von sprechenden Dinosauriern bevölkerten Planeten vor den hinterhältigen Schergen des bösen General Scales zu beschützen. Natürlich finden sich auch andere bekannte Charaktere aus dem Star-Fox-Universum wieder.



Im späteren Verlauf des Spiels habt ihr die Möglichkeit, bei diesem Typen verschiedene Waffen und allerlei nützliche Werkzeuge einzukaufen.

Alte Bekannte

Die erfahrenen Kampfpiloten Slippy Toad und Peppy Hare sind ebenso mit von der Partie wie der Blechkumpan Robby. Neu im Gespann sind die niedliche Krystal und der sprechende Triceratops Prince Tricky, dem im Spiel eine besondere Rolle zukommt. Mithilfe des C-Sticks könnt ihr dem geschwätzigen Urvieh nämlich Befehle geben, mit denen er nach Items gräbt oder euch verteidigt. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird Star Fox Adventures keine reinrassige Weltraumballerei, sondern ein Action-Adventure mit gelegentlichen Abstechern ins All. Wenn ihr euch auf der Oberfläche des

Die fantasievolle Welt von Star Fox Adventures strotzt nur so von kleinen, liebenswerten Details, wie beispielsweise den hübschen Blumen oder Bäumen.

Im Spiel werdet ihr viele alte Bekannte wieder treffen.

Adventures

Die Hintergrundgeschichte wird in Zwischensequenzen weitererzählt. Hier seht ihr die erste Begegnung zwischen Fox und seinem Kumpel Prince Tricky.

Die auf dem Planeten lebenden Dinosaurier sind nicht nur in der Lage zu sprechen, sondern lassen sich auch als hilfreiche Reittiere benutzen.

Dino-Planeten bewegt, kommt ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus. Fox kämpft, schlägt und sprintet sich durch äußerst farbenfrohe Welten, die, was den Detailreichtum angeht, bis jetzt ihresgleichen suchen. Die sauber über den Bildschirm laufenden Levels zaubern sehr beeindruckende Effekte auf Nintendos *GameCube*.

Grafikspielereien

Tolle Lichteffekte, detaillierte Texturen und zahlreiche grafische Spielereien wie herumfliegende Insekten, Reflexionen auf Wasseroberflächen und die grandiosen Animationen lassen euch ein ums andere Mal die Kinnlade herunterklappen. Speziell beim Fell des Hauptdarstellers haben sich die Programmierer von Rare Mühe gegeben. Der viel gerühmte Fell-Effekt, bei dem unter anderem Wind, der durch den Pelz des Helden fährt, sichtbar wird, zeigt deutlich, was technisch auf dem *GameCube* möglich ist. Hinter dieser Pracht braucht sich der Rest der Grafik aber nicht zu verstecken, denn Star Fox Adventures versetzt euch wirklich in eine andere Welt. Spielerisch kann der Fuchs seine enge Verwandt-

In solch einer Situation rutscht auch einem Abenteurer wie Fox McCloud das Herz in die Helden-Hose. Aber als erprobter Weltraumheld sollte er doch mit diesen finsteren Gestalten fertig werden können.

Star Fox Adventures TM
© 2002 Nintendo
Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.

Ist das nicht ein beeindruckender Gegner? Während der Kämpfe profitiert ihr von einem Zielsystem, welches sich an Zelda – Ocarina of Time orientiert.

Ein erfahrener Held weiß, wann Zeit zum Kämpfen ist und wann es angebracht ist, Fersengeld zu geben. Die Grafik sieht dabei atemberaubend aus.

schaft zu Zelda natürlich nicht verleugnen. Während Fox Dschungelgebiete, Eishöhlen und verfallene Tempelruinen erforscht, stellen sich ihm jede Menge Gegner in den Weg. Kommt es zum Kampf, lässt sich der Feind, ähnlich wie bei Zelda, anvisieren und vermöbeln. Neben Schlagangriffen, kann Fox dabei auch noch auf diverse Zauberstäbe zurückgreifen. Ein Highlight des Spiels sind die gewaltigen Endgegner. Mit mächtigen Waffen ausgestattet, verfolgen euch die Monster teilweise durch den ganzen Level und sind nur mit der richtigen Strategie zu besiegen.

Als Waffe setzt Fox McCloud unter anderem seinen Stab ein.

Spaß vom anderen Stern

Als ob die Abenteuer auf dem Land nicht schon aufregend genug wären, entführt euch Star Fox Adventures zusätzlich in die Tiefen des Ozeans und des Weltraums. Während die Unterwasser-Levels größtenteils schwimmend gemeistert werden können, macht ihr den Weltraum mit Fox' Raumjäger unsicher und jagt zwischen Asteroiden und Weltraumnebeln euren Feinden hinterher – epische Weltraumschlachten und haarsträubende Flugmanöver inklusive. Zwischendurch dürft ihr mit eurem Helden sogar auf einem Dino reiten! Wie für einen Rare-Titel üblich, geht die famose Präsentation nicht auf Kosten des Spielspaßes – im Gegenteil. Ein wenig Gehirnjogging gehört dazu. Aber keine Angst: Sämtliche Rätsel lassen sich mit ein wenig Geschick lösen und bieten abwechslungsreiche Aufgabenstellungen. Solltet ihr trotzdem einmal nicht weiterkommen, bekommt ihr in den zahlreichen Zwischensequenzen sicher den passenden Hinweis. Freut euch also auf den November, wenn ihr den Weltraumfuchs auf seinem Landgang begleiten dürft.

In der riesigen Welt besucht ihr nicht nur Dschungelgebiete, sondern auch kalte Bergregionen.

NINTENDO GAMECUBE™

STAR FOX ADVENTURES

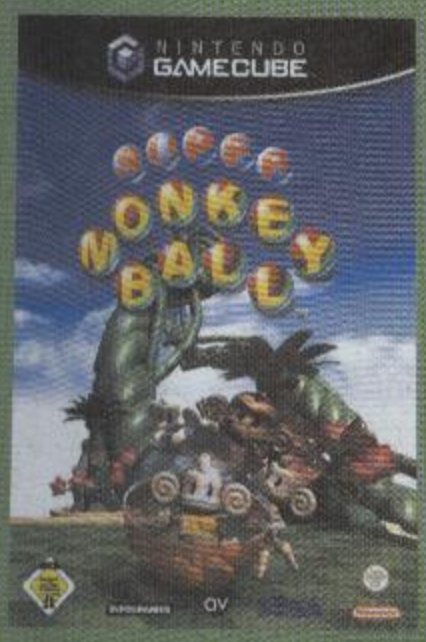
Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . November

FAZIT

„JEDER, DER EINEN GAMECUBE BESITZT, BRAUCHT DIESES SPIEL!"

SUPER MONKEY BALL™

HEY PARTY ANIMALS!



www.infogrames.de

© AMUSEMENT VISION, LTD/SEGA CORPORATION, 2001.
DOLE® and DOLE & Sun Design® are registered trademarks of the Dole Food Company Inc. Nintendo GameCube™, ® and the GameCube Logo are trademarks of Nintendo Co, Ltd. © 2002 Nintendo.

INFOGRAMES

av

SEGA

NINTENDO GAMECUBE

Metroid

Mit Metroid Prime erwartet den Spieler ein brandheißes und perfekt durchgestyltes Science-Fiction-Abenteuer.

Die Metroid-Serie ist ein wahrer Klassiker. Bereits auf dem *NES*, *Game Boy* und dem *Super Nintendo* kämpfte Hauptdarstellerin Samus Aran gegen hinterhältige Weltraumpiraten und energieraubende Metroiden. Viele wünschten sich schon auf dem *N64* eine Rückkehr von Samus Aran, doch erst mit der Umsetzung für den *GameCube* erhört Nintendo den Ruf der Spieler. Hervorragende 3D-Grafik, ein bombastischer Soundtrack, bewährtes Gameplay – Metroid Prime verspricht die erstklassigen Vorgänger noch zu toppen.

Ein neues Abenteuer

Samus' *GameCube*-Abenteuer knüpft da an, wo Super Metroid aufgehört hat. Die Weltraumpiraten scheinen immer noch nicht ausgerottet zu sein und so macht sich unsere Heldin auf den Weg nach Tallon IV. Auf dem bisher unbekannten Planeten geschehen merkwürdige Dinge und der Gedanke, dass die Piraten damit zu tun haben könnten, liegt nahe. Im Orbit von Tallon IV trifft Samus auf eine im All treibende Raumstation. Was mag passiert sein? Samus entschließt sich, die Station genauer unter die Lupe zu nehmen. Inspizieren und Erkunden, darum ging es zu einem großen Teil in den bisherigen Metroid-Titeln. Die *GameCube*-Version bildet da keine Ausnahme und präsentiert sich wie die Vorgänger als ein Mix aus Action-Shooter und Erkundungsspiel. Die technischen Voraussetzungen des *GameCube* erlauben jedoch, dass man das

Samus Aran gehört einer Truppe an, die Jagd auf Weltraumpiraten macht.

Die Atmosphäre ist wie in den Vorgängern äußerst düster. Besonders die beklemmende Grafik und die stimmungsvolle Musik tragen ihren Teil dazu bei. Klaustrophobische Menschen sollten sich nicht an dieses Spiel wagen.

id Prime

Da läuft es einem eiskalt den Rücken runter. Auf Tallon IV trifft Samus auf abgedrehte Feinde. Was sich wohl noch alles auf dem Planeten herumtreibt?

Die Sicht durch den Helm sowie die zahlreichen Head-up-Displays vermitteln ein einzigartiges Spielgefühl und heben Metroid von anderen Spielen ab.

Geschehen dieses Mal in 3D erlebt. In den früheren Abenteuern habt ihr Samus aus einer Seitenansicht gesteuert, jetzt kontrolliert man die Heldin aus einer Ego-Perspektive direkt durch das Helmvisier. Verschiedene Head-up-Displays wie ein Radar, euer Energiestand oder eine Karte vermitteln euch das Gefühl, direkt durch Samus' Augen zu sehen. Die Entwickler haben viel Liebe ins Detail gesteckt. Schreitet ihr beispielsweise durch eine warme Gegend, schlägt sich Kondenswasser auf dem Visier nieder. Bei kritischen Treffern wird das Visier von Rissen durchzogen. In einigen Spielszenen spiegelt sich sogar Samus' Gesicht im Glas. Gelegentlich schaltet die Kamera aber auch in eine Third-Person-Perspektive à la Mario um, damit die Übersichtlichkeit erhalten bleibt. Das geschieht z. B., wenn sich Samus in einen Ball einrollt, um niedrige Tunnel oder Verstecke zu erkunden.

Dieser Wurm möchte Samus ans Leder und der Energiezustand ist auch noch kritisch, wie ihr im Head-up-Display erkennen könnt. Wird Samus kritisch getroffen, werden spektakuläre Risse ihr Visier durchziehen.

Hightech pur

Über das Digital-Pad könnt ihr vom Kampfmodus in einen Scan-Modus umschalten. Aktiviert ihr den Scan-Modus, erscheint in eurem Visier ein kleiner Bildschirm mit Informationen zu dem anvisierten Objekt. Auf diese Art öffnet ihr auch Türen und aktiviert Aufzüge. Die Grafik-Engine von Metroid Prime hat keine Probleme, sowohl ausladende Außenlandschaften – aufwendige Wettereffekte inklusive – als auch komplexe Innenarchitekturen darzustellen. Die Umgebung vermittelt mit blinkenden Hologrammen, famosen Lichteffekten und abgefahrenem Leveldesign perfektes Science-Fiction-Flair. Die Waffen passen optimal zum futuristischen Stil und sind zum Teil aus den Vorgängern bekannt. So bekämpft ihr die Gegner auch auf dem *GameCube* mit Eisstrahler und Raketen. Wechselt ihr die Waffe,

Metroid Prime TM
© 2002 Nintendo

In der Nähe von Tallon IV trifft Samus auf eine verlassene Weltraumstation. Unsere Heroine versucht herauszufinden, was wohl passiert sein mag.

Seit dem ersten Metroid-Abenteuer machen die Weltraumpiraten mächtig Stunk im Universum. In Metroid Prime ist das auch nicht anders.

morpht Samus' Arm auf spektakuläre Weise zum neuen Waffensystem über. Neben den Waffen gibt es aber auch hilfreiche Gegenstände wie den Enterhaken, den ihr zum Überwinden tiefer Abgründe braucht. Dabei könnt ihr nicht von Anfang an auf sämtliche Waffen und Gegenstände zurückgreifen, sondern müsst sie erst in dem verwinkelten Höhlensystem des Planeten aufstöbern. Spieler der Vorgänger werden sich sofort heimisch fühlen.

Coole Atmosphäre

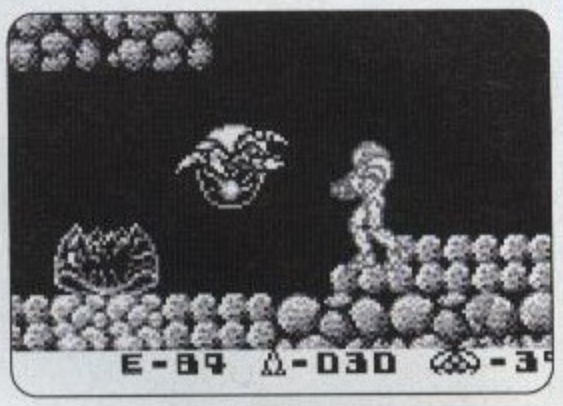
Trotz der für Ego-Shooter typischen Perspektive und dreidimensionaler Umgebungen brauchen Metroid-Fans keine Angst zu haben, dass das bekannte Spielgefühl unter den Neuerungen verloren geht. Auch im aktuellen Teil liegt der Schwerpunkt eher auf dem Erkunden der geräumigen Areale als auf Nonstop-Action. Die strategischen Möglichkeiten, die sich durch die Head-up-Displays im Visier ergeben sowie der taktische Einsatz der Waffen heben Metroid Prime zusätzlich von anderen Spielen ab. Der Titelvereint edle Optik mit einer klaustrophobischen Atmosphäre und einer herausragenden Spielbarkeit. Metroid-Erfinder Shigeru Miyamoto selbst wird sicherstellen, dass auf dem *GameCube* nichts von der düsteren Atmosphäre der Vorgänger verloren geht. *GameCube*-Besitzer dürfen sich freuen: Schon im nächsten Frühjahr soll Metroid Prime in Deutschland erscheinen und ihr könnt euch auf einen heißen Titel freuen.

INFO

Die Akte Metroid

Es herrscht Frieden in der Galaxis. Sämtliche Rassen und Arten haben sich zu einer Galaktischen Föderation zusammengeschlossen. Doch dann passiert etwas, das niemals hätte passieren dürfen: Ein Wissenschaftsschiff mit einer unbekannten Lebensform an Bord fällt Piraten in die Hände. Die Lebensform wird in Zusammenhang mit der Vernichtung allen Lebens auf dem Planeten SR-388 gebracht.

Wissenschaftler taufen die Lebensform Metroid. Die Piraten ziehen sich auf ihren Heimatplaneten Zebes zurück, um neue Metroiden zu züchten und anschließend als biologische Waffe gegen die Föderation einzusetzen. Diese entschließt sich, die Elitekämpferin Samus Aran um Hilfe zu bitten, die umgehend nach Zebes reist und dort den Führer der Weltraumpiraten Mother Brain sowie dessen Untergebene besiegt. Anschließend macht sich Samus auf den Weg nach SR-388, um weitere Metroiden zu finden und zu vernichten. Samus zerstört sämtliche Metroiden bis auf einen, den sie zu Forschungszwecken zur Raumstation Ceres bringt. Kurz nachdem sie die Station verlassen hat, empfängt sie einen Notruf: Piraten attackieren Ceres! Als Samus wieder auf der Station eintrifft, sind alle Wissenschaftler tot und der Metroid entführt. Samus kehrt nach Cebes zurück und bereitet den Piraten erneut eine Niederlage. Alle Metroiden scheinen vernichtet.



Auf dem GB trifft Samus auf verschiedene Metroid-Arten.

Samus' Abenteuer auf dem NES ist ein wahrer Klassiker.

Auf dem SNES wird Samus von einem Metroiden gerettet.

NINTENDO GAMECUBE

Metroid Prime

Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . Frühjahr 2003

Fazit

„Ganz sicher: Metroid Prime wird ein absoluter Science-Fiction-Hit!"

Die Hard Vendetta

Feuer frei! Dank des riesigen Waffenarsenals könnt ihr den Gegnern heftig einheizen.

John McClane ist wieder zurück – diesmal räumt der Cop auf dem GameCube auf!

Es gibt wohl keinen Cop in der Geschichte Hollywoods, der eine größere Anziehungskraft auf Katastrophen und miese Verbrecher ausübt als John McClane in den Stirb-langsam-Streifen. Auf dem *GameCube* erwartet den knallharten Ordnungshüter nun erneut ein Abenteuer, bei dem so viel in die Luft fliegt, dass jeder Versicherungsvertreter nervös mit den Füßen scharrt. Um den Tod seines Vaters zu rächen, kidnappt ein Terrorist die Tochter von John McClane. Natürlich macht sich der Papa sofort aus dem Ruhestand in L.A. auf die Gangsterjagd. Während des Spiels steuert ihr nicht nur den abgebrühten Superpolizisten, sondern auch dessen Tochter. Neben heißen Feuergefechten mit den Ganoven steht auch die richtige Taktik und eine gute Tarnung im Kampf gegen die Terroristen im Mittelpunkt. John kann springen, klettern, kriechen, an Seilen schwingen und um Ecken blinzeln, um die drohende Gefahr rechtzeitig auszumachen. Bei den unausweichlichen Kampfhandlungen steht dem Cop-Veteranen ein großes Arsenal an Wummen von der Uzi über ein Maschinengewehr oder eine Schrotflinte bis hin zum Flammenwerfer zur Verfügung. Wenn die feindliche Übermacht zu groß ist, schnappt er sich einfach den Boss der Truppe, um ihn als lebenden Schutzschild zu verwenden. An vielen Stellen des Spiels ist es ratsam, den Grips anzustrengen, statt gleich den Abzug zu betätigen. Die Terroristen ihrerseits sind ebenfalls nicht auf den Kopf gefallen. Sie greifen in Gruppen an und werden durch Geräusche oder Gerüche in Alarmbereitschaft versetzt. Technisch überzeugt der Titel mit coolen Slow-Motion-Sequenzen und gewaltigen Explosionen, die jedem Actionfilm zur Ehre gereichen würden.

Der fiese Terrorist benutzt den Fleischerei-Fachangestellten von nebenan als Schutzschild.

NINTENDO GAMECUBE

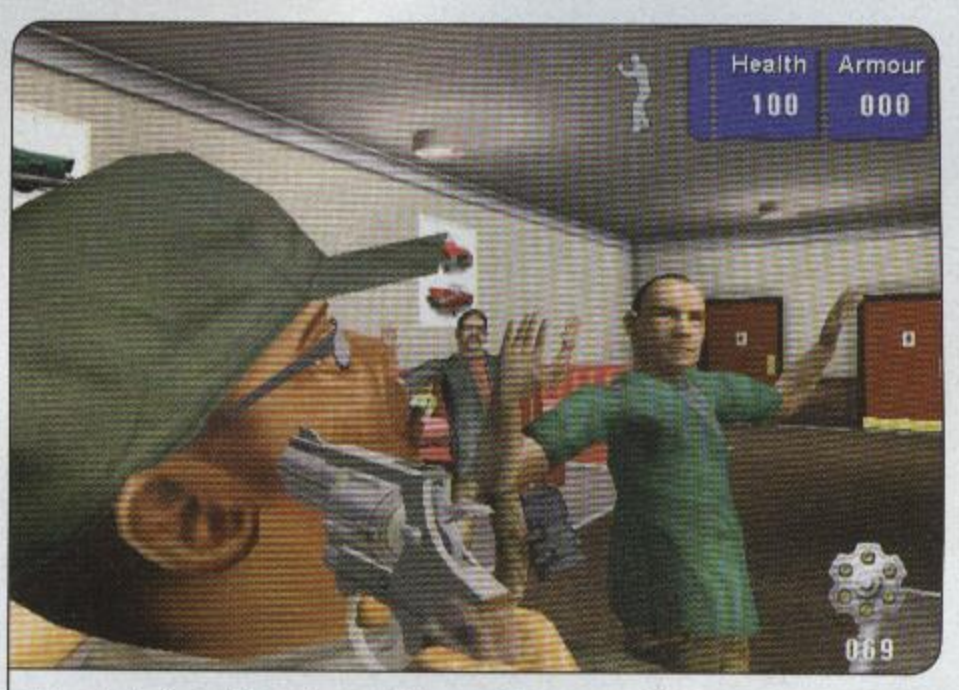
DIE HARD VENDETTA

Vertrieb: ..... Vivendi Universal
Genre: ..... Action
Veröffentlichung: ..... 8. November

FAZIT

KNALLHARTER ACTION-TITEL IM STIL DER BEKANNTEN DIE-HARD-FILME

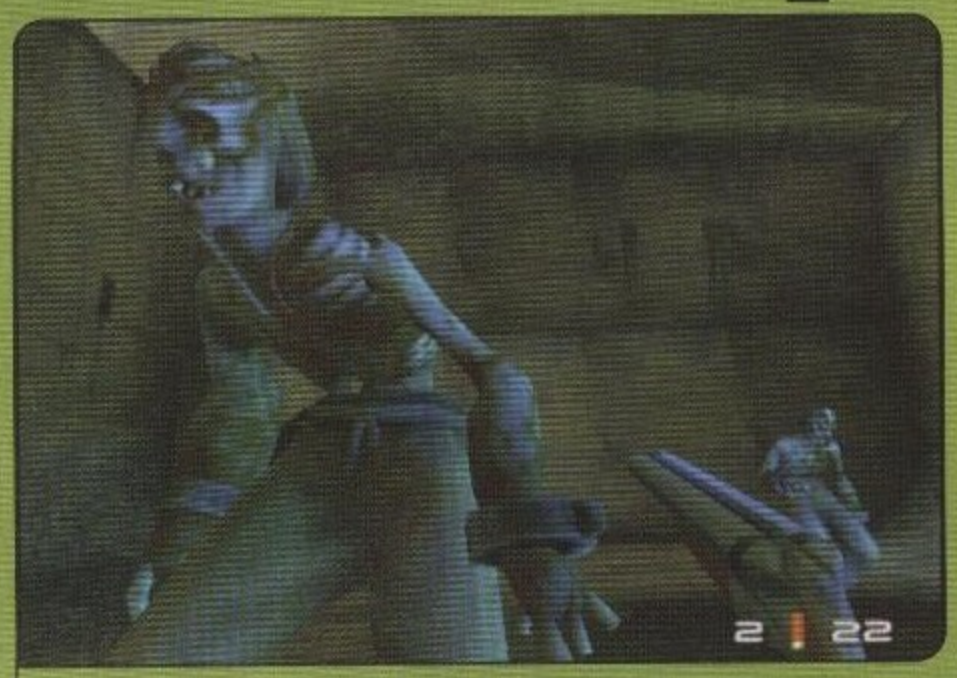
Als sei einer der schießwütigen Knaben nicht genug, bilden die Verbrecher auch noch kriminelle Vereinigungen. Zum Glück ist genug Munition vorhanden!



Um die bösen Burschen milde zu stimmen, sollte man sich deren Boss vorknöpfen. So presst man sich bequem den Weg nach draußen frei.

© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, Die Hard und die zugehörigen Logos sind eingetragene Marken oder Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra-Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc.

TimeSplitters 2



Wir wissen zwar nicht, in welcher Zeitebene sich der Spieler gerade befindet, aber bei den Gegnern stimmt der Gruselfaktor auf alle Fälle!

Der kalte Krieg wird in Sibirien richtig heiß. Vor einem Staudamm kommen auch so manche Erinnerungen an einen bestimmten Bond-Film wieder hoch.

Wer hat an der Uhr gedreht? In TimeSplitters 2 kämpft ihr euch durch die Zeitlinie.

Raumschiff-Invasionen sind etwas für Anfänger! Die Aliens aus TimeSplitters 2 stellen sich viel gewitzter an. Mithilfe einer Zeitmaschine hüpfen sie in die verschiedensten Epochen der Menschheitsgeschichte und pfuschen an unserem Raum-Zeit-Kontinuum rum. Dies soll dafür sorgen, dass die menschliche Rasse niemals existiert hat, damit die schleimigen Außerirdischen einfach nur noch landen müssen und die Erde ihnen gehört. Ein guter Plan, der eigentlich nur funktionieren kann ... wenn es euch nicht gäbe. Als viel beschäftigter Zeit-Sheriff ist es nun an euch, die Geschichte wieder ins Gleichgewicht zu bringen und den Aliens zu zeigen, wer Chef auf der Erde ist. Neun Zeitepochen warten nun darauf, von euch gesäubert zu werden. Mit den jeweils passenden Waffen schlagt ihr euch durch die Prärie des Wilden Westens, das Chicago der 20er-Jahre und sogar die verwinkelten Gassen des futuristischen Neo-Tokio. Das ist natürlich noch nicht alles. Neben diesem Story-Modus gibt es mehrere Modi, die besonders Multiplayer-Begeisterte vor den Bildschirm locken. Vom typischen Deathmatch über Capture the Flag bis hin zu Verteidigungsmissionen ist alles dabei, was Ego-Shooter-Spezialisten ans Joypad fesselt. Wer noch mehr Arenen zum Ballern sucht, kann sich an den integrierten Editor setzen und eigene Levels konstruieren.

TimeSplitters 2 wartet mit abgefahrenen Charakteren auf.

KRAWUMMS!!! Dieser Blech-Lümmel wurde von uns gezielt zu Altmetall verschrottet.

Wütende Metall-Monster machen euch in Neo-Tokio das Leben so richtig schwer.

NINTENDO GAMECUBE

TIMESPLITTERS 2

Vertrieb: ..... Eidos
Genre: ..... Action
Veröffentlichung: ..... September

FAZIT

MIT EXTRAWAFFEN AUF ZEITREISE. SHOOTER-FANS SOLLTEN SICH DEN TITEL VORMERKEN.

TimeSplitters 2 © Free Radical Design 2002. The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by EIDOS Interactive Ltd. 2002.

NINTENDO GAMECUBE

Star Wars: The Clone Wars

Kämpft mit vielen verschiedenen Fahrzeugen für die Freiheit des Universums.

Für alle, die vom Krieg der Sterne nicht genug bekommen können, hat Lucas Arts ein besonderes Eisen im Feuer. In Star Wars: The Clone Wars habt ihr die Möglichkeit, die epischen Massenschlachten des Films nachzuspielen und der dunklen Seite mit euren Jedi-Kräften ordentlich einzuheizen. In dem missionsbasierten Spiel übernehmt ihr die Rolle eines von drei Jedi-Rittern. Ob ihr dabei mit Obi-Wan Kenobi, Mace Windu oder Nachwuchs-Sith Anakin Skywalker in den Kampf zieht, hängt vom jeweiligen Level ab. Das Spiel führt euch auf sieben Planeten des Star-Wars-Universums, wobei besonders die verschneiten Gletscher des Eisplaneten Hoth sowie die morastigen Sümpfe des Wookie-Heimatplaneten für Aufregung sorgen werden. Um den finsteren Count Dooku zu besiegen, stehen euch verschiedene, aus dem Film bekannte Fahrzeuge zur Verfügung. Die schnittigen Speeder-Bikes sind dabei ebenso mit von der Partie wie mächtige AT-SX-Kampfläufer oder die stark gepanzerten Republic Gunships. In einigen Missionen seid ihr sogar auf zu Fuß unterwegs, um den Bösewichtern mit eurem Laserschwert die Rüstung zu verbeulen. Die abwechslungsreichen Aufträge bieten euch hierbei von simplen Zerstörungsmissionen über Geleitschutz bis zu Sabotageaufgaben eine breite Palette an Herausforderungen. Das im Oktober diesen Jahres erscheinende Spiel wird neben dem Einzelspielerabenteuer auch noch jede Menge Futter für Multiplayer-Freunde bieten. Wenn die Macht mit den Programmierern ist, steht uns im Oktober ein echter Weltraum-Hit ins Haus, der nicht nur für Star-Wars-Fans, sondern auch für Multiplayer sehr interessant ist.

Mit diesen schnittigen Speeder-Bikes braust ihr eurem Schicksal entgegen.

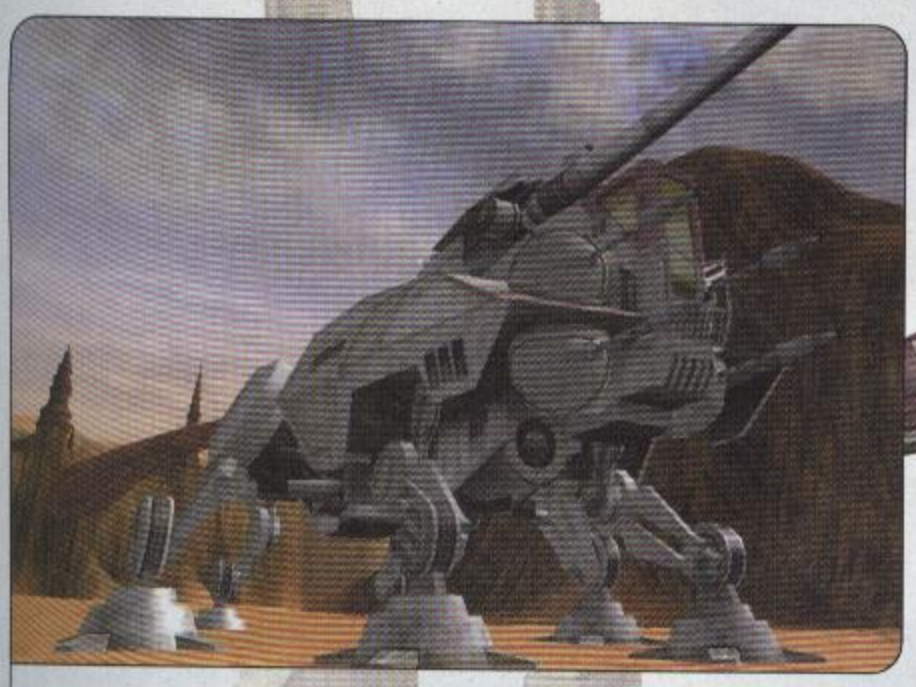
NINTENDO GAMECUBE

Star Wars

Vertrieb: . . . . . Lucasarts
Genre: . . . . . Action
Veröffentlichung: . . . . Oktober 2002

Fazit

„Kernige Action im Star-Wars-Universum mit hohem Strategie-Anteil"



Diese riesigen Kampf-Walker sind zwar äußerst langsam und nicht sehr beweglich, verfügen dafür aber über eine immense Feuerkraft.

Mit diesem Panzer kämpft ihr für die Freiheit.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd.

NINTENDO GAMECUBE™ News

Evolution Worlds

Die fiese Riesenspinne geht zum Angriff über und macht eurer Party richtig schwer zu schaffen.

Rollenspielern steht mit Evolution Worlds ein wirklich heißer Herbst bevor.

Es ist mal wieder Zeit für ein richtig schönes, klassisches Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen, hart erarbeiteten Erfahrungspunkten und düsteren Dungeons. Wie Kenner sicherlich wissen, erschienen bereits zwei Teile der Evolution-Saga für Segas *Dreamcast*. Genau diese Teile hat Ubi Soft jetzt zu einem Rollenspiel-Epos verdichtet, das im Herbst für den *Nintendo GameCube* erscheinen wird. Dank der besseren technischen Voraussetzungen des Zauberwürfels wird es sich auch optisch nicht um eine 1:1-Kopie der *Dreamcast*-Vorlage handeln, sondern um eine grafisch aufgebohrte Version, die sogar Sprachausgabe für alle Charaktere haben soll. Die ersten Bilder, welche Ubi Soft auf der E3 vorstellte, sehen sehr interessant aus. Rollenspieler sollten den Titel im Auge behalten.

NINTENDO GAMECUBE

Evolution Worlds

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Genre: . . . . . Rollenspiel
Veröffentlichung: . . . . . 4. Quartal

Fazit

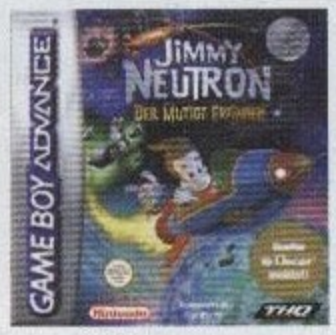
„Sehr schönes Rollenspiel nach alter Schule mit extremen Kulleraugenbonus."

© 2002 Evolution Worlds. Licensed from ESP by Ubi Soft Entertainment. ©SEGA CORPORATION/ESP. ©2002 ESP/STING. English Translation ©2000 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment is a trademark of Ubi Soft, Inc.

GAME BOY ADVANCE

Bereits erhältlich!

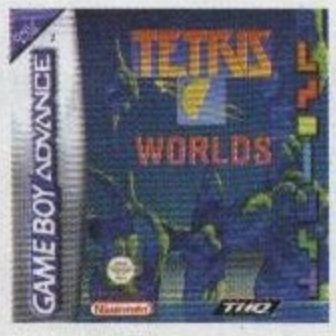
Bereits erhältlich!



Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!



Bereits erhältlich!

NINTENDO GAMECUBE

MX Superfly

Rennspielfreunde aufgepasst, mit MX Superfly kommt ein wirklich vielversprechender Motocross-Renner auf euren GameCube.

Hatten Motocross-Fans unter den *GameCube*-Besitzern bislang nicht gerade Grund zum Jubeln, soll sich das mit MX Superfly ändern. Das Spiel verfügt über 26 Rennfahrer (unter anderem den weltbesten Motocross-Fahrer Ricky Carmichael), 25 Strecken sowie Bikes bekannter Hersteller und ist ein Mix aus Arcade-Rennspiel und Simulation. Unter den zahlreichen anwählbaren Spielmodi bietet MX Superfly einen Karriere-Modus, sowohl für Motocross- als auch für Freestyle-Rennen. Hier startet ihr mit einem jungen, unerfahrenen Biker und führt ihn bis zum Weltmeistertitel. Die Grafik des Spiels sieht sehr gut aus und geizt nicht mit Effekten. Der fette Sound wird in zeitgemäßem Dolby Surround präsentiert. Alles in allem braucht MX Superfly den Vergleich mit Excitebike 64 nicht zu scheuen, welches unter Spielern einen exzellenten Ruf genießt.

Aufgrund der guten Partikeleffekte bekommt die Redewendung „Staub schlucken" eine realistischere Bedeutung.

NINTENDO GAMECUBE

MX Superfly

Vertrieb: . . . . . THQ
Genre: . . . . . Rennspiel
Veröffentlichung: . . . Ende September

Fazit

Feines Motocross-Rennspiel, welches Appetit auf die fertige Version macht

© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power & Light Co. Portions of this Software are Copyright 1998 - 2002 Criterion Ltd. and its Licensors. All other trademarks are property of their respective owners. THQ, Pacific Coast Power & Light Co., their respective logos and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved.

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab Ende August!

Resident Evil

Der Schocker aus dem Hause Capcom sorgt für Gänsehaut-Garantie! Wir haben uns für euch ins geheimnisvolle Anwesen getraut.

Die Morde in Raccoon City versetzen die Bewohner in Angst und Schrecken und die Polizei in Alarmbereitschaft. In dem ehemals so friedlichen Örtchen werden Menschen scheinbar von wilden Tieren angefallen und zerfleischt. Zur Aufklärung der grausamen Geschehnisse wird die Elite-Einheit S.T.A.R.S. in das verschlafene Nest geschickt. Kaum dort angekommen, wird die Truppe von einer Horde mutierter Hunde in eine scheinbar verlassene Villa gehetzt. Dort wartet allerdings erst der wahre Horror auf die Söldner.

Chris oder Jill?

Nachdem euch der filmreife Vorspann einen Schauer über den Rücken gejagt hat, könnt ihr erstmals selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Ihr habt die Wahl zwischen Chris Redfield und Jill Valentine. Während Chris mehr einstecken kann, ist Jill dank ihres Dietrichs sehr fix beim Knacken von Schlössern. Auch in Bezug auf das Inventory gibt es Unterschiede: Chris kann sechs Gegenstände mit sich führen, Jill dagegen acht. Während Jill im Lauf des schaurigen Abenteuers auf die Hilfe des Verantwortlichen Barry Burton setzen kann, steht Chris die attraktive Rebecca Chambers zur Seite. Was aber ist mit den anderen Mitgliedern von S.T.A.R.S. passiert? Um das zu ergründen, begebt ihr euch in die Villa, die jedem Horrorstreifen zur Ehre gereichen würde. Bei jedem Schritt in den düsteren, superb ausgeleuchteten Gängen müssen die Protagonisten damit rechnen, dass ihnen grässliche Wesen an die Kehle gehen. Zum Glück finden sich in den Räumen Waffen wie eine Schrotflinte, eine Magnum oder sogar ein Flammenwerfer. Zusammen mit der ebenfalls verstreuten Munition ist man so bestens für die Begegnungen der unheimlichen Art

Brauchen Sie Feuer? Vielleicht schmeckt ja so eine flambierte Riesenspinne ganz lecker.

Die Begegnung mit den riesigen Haien ist wirklich nichts für schwache Nerven.

Grafisch bietet Resident Evil wirklich zahlreiche Details für das Spielerauge.

© CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. TM, ® UND DAS NINTENDO GAMECUBE LOGO SIND MARKEN VON NINTENDO. © 2002 NINTENDO.

Jill erkundet das geheime Landhaus mit der Unterstützung von Barry Burton. Die Cutszenen werden in bestechender Form präsentiert.

Aufgrund der Sprungqualitäten der Hunter sollte man stets extrem wachsam sein. Sie überwinden selbst große Distanzen mit einem Satz.

Dieses Duo macht den Kreaturen von Raccoon City das Leben schwer.

Manche der Untoten nehmen den Mund einfach zu voll. Vorsicht, Explosionsgefahr!

gerüstet. Als zusätzlichen Bonus haben die Entwickler beiden Charakteren Defensivwaffen spendiert. Drängen euch die Zombies in die Ecke, könnt ihr diese mit einer Granate oder einem Messer wirksam außer Gefecht setzen oder in die Flucht schlagen. Haben euch die zahlreichen unheimlichen Kreaturen wie Spinnen, Hunde, Krähen, Bienen oder Zombies verletzt, könnt ihr eure Wunden mithilfe einer Medizinration oder Heilkräutern versorgen.

Raccoon City

Die schaurige Entdeckungstour durch das unheimliche Anwesen wird durch knifflige Rätseleinlagen aufgelockert. So müssen beispielsweise zerbrochene Münzen zusammengesetzt, Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigt oder Säulen verschoben werden. Belohnung für die Knobelaufgaben sind entweder neue Waffen oder Schlüssel, mit denen man vorher unzugängliche Teile des Landsitzes erforschen kann. Nicht selten lauern in den geheimen Abschnitten der Villa bedrohliche Riesenkreaturen auf Jill und Chris. Eine riesige Pflanze wird euch ebenso wie eine gigantische Schlange oder mutierte Haie das Blut in den Adern gefrieren lassen. Die ekligen Wesen sind brillant in Szene gesetzt und machen Resident Evil zu einem echten Gruselschocker. Mit dem Analog-Stick oder wahlweise dem digitalen Steuerkreuz steuert ihr die Charaktere sicher durch die düsteren Kulissen. Während die A-Taste zum Abfeuern und Untersuchen gebraucht wird, kann man allzu anhänglichen Kreaturen mit B laufend enteilen. Besonders gelungen ist der Einsatz des C-Sticks. Mit diesem kann man eine schnelle Drehung vollführen und so unliebsamen Angriffen entgehen. Mithilfe eines Farbbandes könnt ihr eure Fortschritte im Haus des Schreckens an bestimmten Stellen des Spiels abspeichern.

Grafisch bombastisch

Was Capcom in grafischer Hinsicht auf den *GameCube* gezaubert hat, ist wirklich grandios. Nie zuvor wurden feuchte Kellergewölbe, riesige Laborkomplexe oder feudale Speisesäle optisch so authentisch prä-

sentiert. Jeder Raum des Anwesens strotz vor Details wie morschen Holzbalken, zerfledderten Tapeten, Öllachen, zerbrochenen Fensterscheiben oder stilechten Möbeln. Abgerundet wird die grafische Pracht von den genialen Licht- und Schatteneffekten, die einen Großteil der Gruselatmosphäre ausmachen. Ebenso gelungen und atmosphärisch sind die Soundeffekte im Spiel. Seien es schlurfende und schmatzende Zombies, jaulende Hunde oder kreischende Echsen: Zusammen mit der Musikuntermalung wird ein echt schauriges Flair im Stile eines packenden Horrorfilms erzeugt.

Chris und Jill sind für den Kampf bereits bestens gewappnet.

Info

Der Macher hinter den Zombies

Shinji Mikami, Director bei Capcom, darf wohl mit gutem Gewissen als der Urvater des Survival-Horror-Genres bezeichnet werden. Die Zusammenarbeit mit Nintendo, aus der insgesamt sechs Resident-Evil-Teile hervorgehen werden, hat bei *GameCube*-Besitzern verständlicherweise für Begeisterung gesorgt. Schon im zarten Alter von 13 schaute sich Mikami Horrorfilme an, mit 20 hatte er schon über 100 Gruselstreifen gesehen. Diese inspirierten ihn schließlich auch zu dem Spiel Resident Evil. Zu Capcom kam der Horrorfan nur durch Zufall, denn beim Einstellungstest fiel er erst einmal durch! Trotzdem entschloss man sich, das hoffnungsvolle Talent einzustellen. Hätte es mit dem Job bei Capcom nicht geklappt, wäre Shinji Mikami jetzt Banker! Der Schrecken und die Spannung bei Resident Evil wird laut Mikami vor allem durch die düsteren Locations und die ausgefeilten Kameraperspektiven erzeugt. Zurzeit tüftelt Mikami zusammen mit seinem Team bereits an dem Nachfolger zu Resident Evil, Resident Evil Zero. Dies wird nach Aussage Mikamis mit einem vollkommen überarbeiteten Gameplay begeistern.

Shinji Mikami ist der geniale Schöpfer der Resident-Evil-Serie.

NINTENDO GAMECUBE

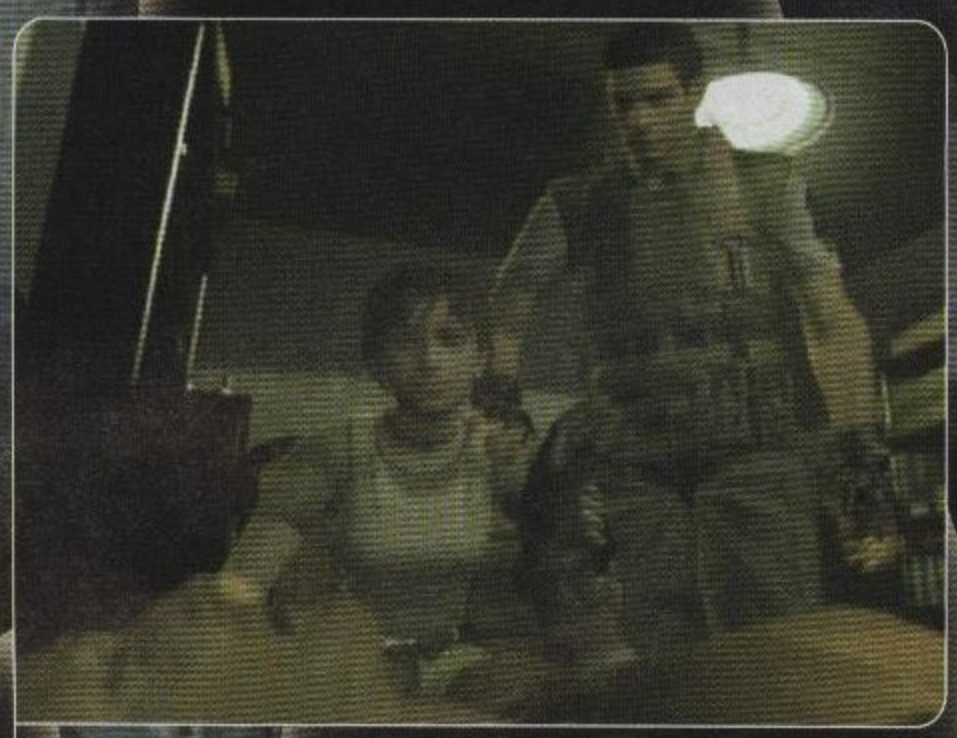
Resident Evil

Vertrieb: . . . . . Electronic Arts
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . 13. September

Fazit

„Resident Evil bietet ein einmaliges Gruselerlebnis der Extraklasse!"

Die Monster jagen euch garantiert einen Schauer über den Rücken. Hier seht ihr eine mutierte Dame, die äußerst angriffslustig und anhänglich ist.



Chris trifft im Laufe des Abenteuers auf die schnuckelige Rebecca Chambers. Sie heilt die Wunden des Soldaten und gibt nützliche Ratschläge.

KEINE FRAGEN!
KEINE SNOWBOARDS!

WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!

DARK SUMMIT™

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE™

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

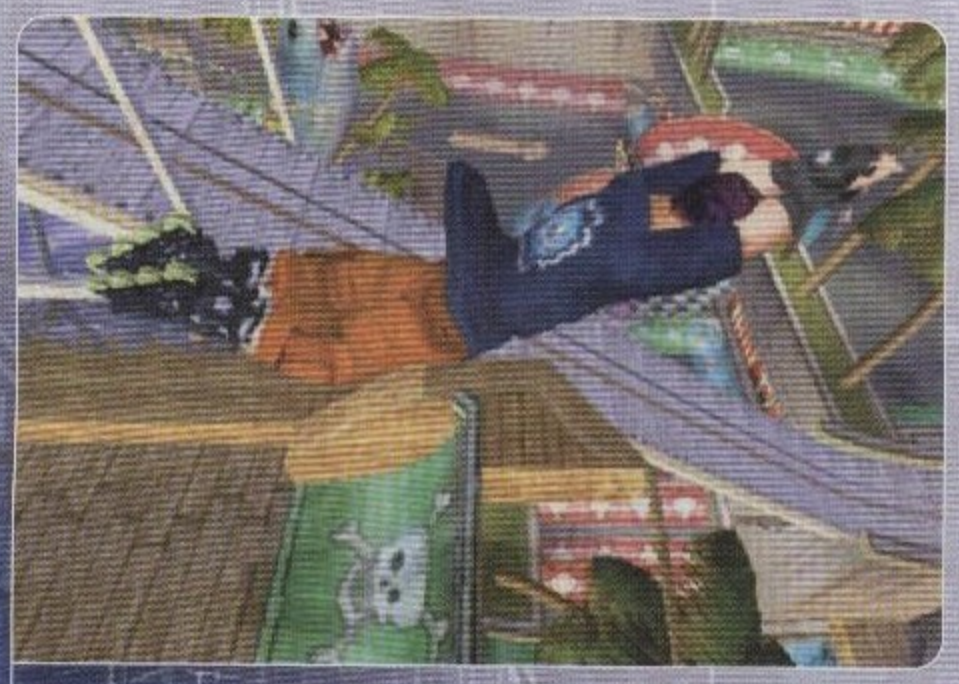
VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 **THQ**. All rights reserved. Published by **THQ**

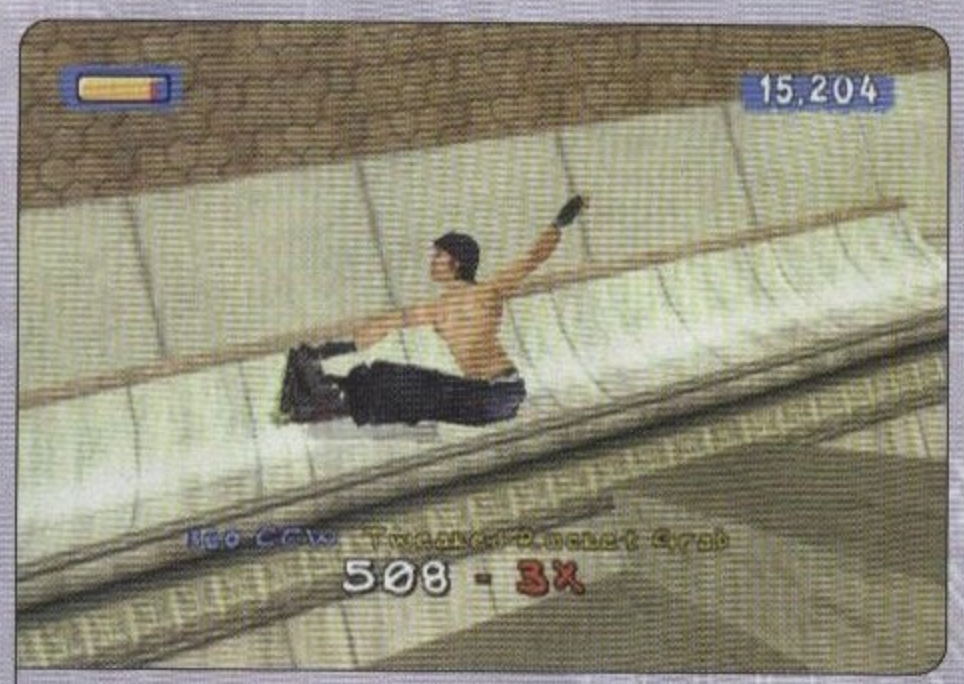
THQ
WWW.THQ.DE

Aggressive Inline

Hallo, liebe Inline-Skater! Bisher habt ihr immer nur neidisch auf die Snowboard- und Skateboardspiele geschaut? Damit ist jetzt Schluss! Denn Aggressive Inline setzt neue Maßstäbe im Trendsport-Genre!



Die Tricks in diesem Inliner-Spektakel sind wirklich total abgefahren und machen richtig Laune.



Mit dem B-Knopf vollführen die Profis halsbrecherische Manöver in der Luft. Als Belohnung winkt ein satter Zuschlag auf eurem Punktekonto.

Während hier zu Lande die meisten Rollschuhfahrer nicht so richtig ernst genommen werden, hat sich das Inlineskaten in den USA als echte Sportart etabliert, bei der die Stars der Szene vor vollen Zuschauerrängen tollkühne Tricks zeigen. Nun könnt ihr euch auch virtuell die Skates anziehen und mit Profis wie Jaren Jakob oder Shane Yost sieben riesige Areale unsicher machen. So rast ihr beispielsweise in einer amerikanischen Filmmetropole à la Hollywood durch eine Fabrikhalle, zeigt wilde Tricks auf einem Flugplatz oder verwirrt die Besucher eines Museums. In jedem der immens großen Levels erwarten euch bis zu 60 verschiedene Aufgaben wie ein Rennen oder ein Trickduell. In Sachen abgefahrene Tricks hat das Spiel einiges zu bieten. Neben Sprüngen, Plants und Grinds könnt ihr euch auch an Stangen festhalten und in bester Reckturner-Manier herumwirbeln. Die Tricks sorgen dafür, dass die Power-Anzeige aufgeladen wird. Erst wenn diese Anzeige auf null sinkt, ist das Spiel vorbei, ein nervendes Zeitlimit sitzt einem bei der Bewältigung der Aufgaben zum Glück nicht im Nacken. Teilweise wird man für das Lösen bestimmter Aufgaben nicht nur mit tollen Videosequenzen belohnt – so werden neue Areale befahrbar oder die Umgebung verändert sich. Dank der genialen Steuerung habt ihr die Profis stets voll unter Kontrolle und seid schon nach kurzer Zeit in der Lage, coole Manuals oder Big-Air-Tricks zu vollführen. Der derbe Soundtrack mit abgefahrenen Bands wie Hoobastank, Pharcyde oder Sublime heizt die Stimmung zusätzlich an. Wer im grandiosen Einzelspielermodus bereits alles gesehen hat, kann eigene Skate-Parks basteln oder sich mit einem Freund per Splitscreen packende Multiplayer-Duelle liefern.

Ganz mutige Inlineskater können sich im dichten Verkehr an ein Auto hängen.

Aggressive Inline

Vertrieb: . . . . . Acclaim
Genre: . . . . . Trendsport
Spieler: 1-2
Speichern: . . . Memory Card, 57 Blöcke
Bildschrimtext:. . . . . Deutsch
Veröffentlichung:. . . . . Ende August

Fazit

„Dieses Spiel bringt die Rollen zum Glühen und ist ein Muss für jeden Inline-Fan!"

Aggressive Inline(tm) and Acclaim ® © 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. Developed by Z-Axis. All rights reserved. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

NINTENDO
GAMECUBE™

Club Nintendo®

SUPER MARIO SUNSHINE™

NINTENDO GAMECUBE™

Super Mario Sunshine TM
© 2002 Nintendo

Nintendo®

GAMING 24:7™

Club Nintendo®

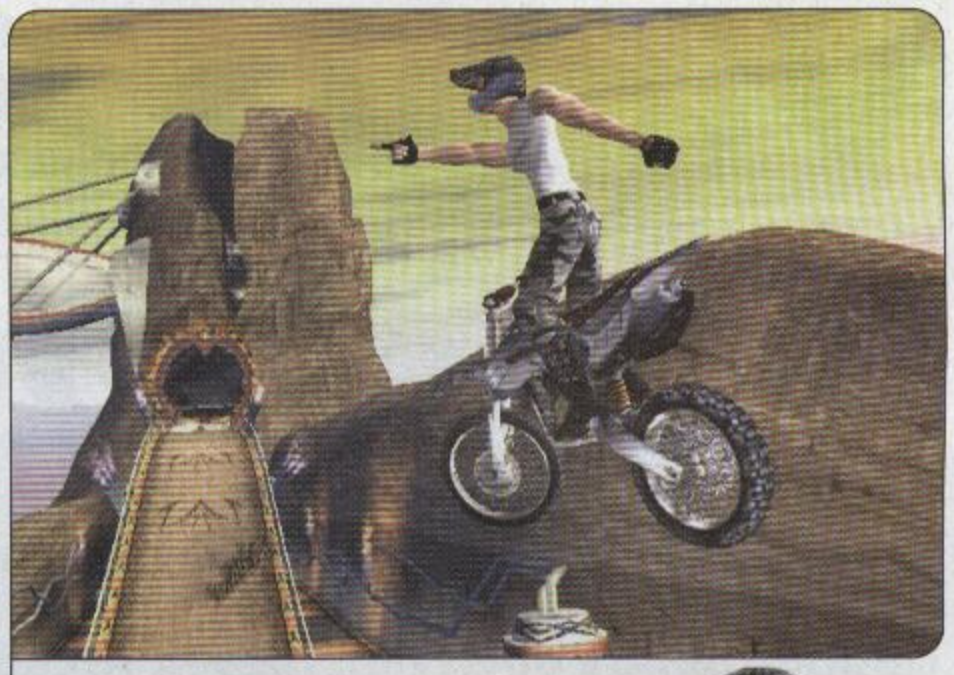
Resident Evil®

® CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002 ALLE RECHTE VORBEHALTEN. TM, ® UND DAS NINTENDO GAMECUBE LOGO SIND MARKEN VON NINTENDO. © 2002 NINTENDO.

Nintendo®

GAMING 24:7™

Mithilfe der aufgebohrten SSX-Tricky-Engine ist es den Programmieren gelungen, neben einer flüssigen Framerate auch für enorme Weitsicht zu sorgen.



Bei den absolut abgefahrenen Trick-Manövern werden die Gesetze der Schwerkraft ad absurdum geführt.

Freekstyle

Ich geb Gas, ich will Spaß – bei Freekstyle könnt ihr wirklich einmal zeigen, was in euch steckt.

Nach SSX Tricky legt EAs Trendsport-Label Big nun den zweiten Titel für den *GameCube* vor. Mit Freekstyle erlebt ihr die Spannung und Dramatik des Motocross-Sports mitten im heimischen Wohnzimmer. Nachdem ihr euch für einen der insgesamt acht Fahrer entschieden habt, geht es auch schon los. Auf insgesamt neun umfangreichen Strecken gebt ihr euren aufgemotzten Maschinen die Sporen. Wie es sich für einen zünftigen Extremsport-Titel gehört, habt ihr zudem die Möglichkeit, über 100 halsbrecherische Tricks und Spezialmanöver auszuführen. Habt ihr genügend Tricks gemeistert, könnt ihr einen besonders abgefahrenen Stunt namens Freekout hinlegen. Neben der gnadenlosen Pisten-Action und der guten Steuerung überzeugt Freekstyle besonders von der technischen Seite. Die Strecken laufen ohne jedes Ruckeln über den Bildschirm und bieten enorme Weitsicht, schöne Effekte und abwechslungsreiche Texturen. Der interaktive Soundtrack sorgt mit fetten Beats und röhrenden Motoren für die passende Stimmung. Dank dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad, freispielbare Goodies und dem gelungenen Zweispielermodus ist zudem für ausreichend Dauermotivation gesorgt.

Sämtliche Fahrer wurden äußerst detailliert in Szene gesetzt, selbst die Tattoos sind zu erkennen.

Die Trick-Manöver sind im wahrsten Sinne des Wortes unglaublich abgehoben.

Das Fahrerlager setzt sich aus völlig durchgeknallten Typen zusammen.

Freekstyle

Vertrieb: . . . . . EA Sports Big
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-2
Speichern: . . . . Memory Card, 3 Blöcke
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . September

Fazit

„Spektakuläre Renn-Action nicht nur für Motorrad-Freaks"

EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG, das EA SPORTS BIG-Logo und Freekstyle sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Virtua Striker 3 ver. 2002

Als Teamchef müsst ihr auch die Gegner zukünftiger Freundschaftsspiele auswählen.

Euch sind FIFA oder ISS 2 zu kompliziert?

Dann probiert doch mal diesen Arcade-Kick!

Wer mehr auf unkomplizierte Kicker-Action Wert legt als auf hohen Realitätsanspruch und überladene Taktikmenüs, wird sich bei Virtua Striker 3 ver. 2002 pudelwohl fühlen. Denn statt auf strategisches Rasenschach und behäbigen Spielaufbau zu setzen, stellt der Titel den puren Spaß am Kicken in den Vordergrund. Das Spiel kann und will seine Spielhallen-Wurzeln nicht verleugnen. Passen, Schießen und Flanken: Mehr als drei Knöpfe braucht ihr nicht, um das Leder in die Maschen zu pfeffern. Die Kameraperspektive sorgt dafür, das ihr immer ganz nah am Geschehen dran seid und die gut modellierten Spielermodelle und Animationen aus nächster Nähe bewundern könnt. Interessant und für längere Zeit motivierend ist der Trainer-Modus, bei dem ihr als virtueller Teamchef eines von 64 Nationalteams durch die WM-Vorbereitung führt. Dort könnt ihr nach Herzenslust schalten und walten und beispielsweise unmotivierte Altstars ausmustern, die Viererkette in der Abwehr einführen oder Freundschaftsspiele gegen Aufbaugegner planen. Fegt ihr diese Teams vom Platz, gibt's zur Belohnung Punkte, mit denen die Fähigkeiten eurer Kicker aufgemotzt werden können. Ansonsten locken Spielmodi wie Turnier, Liga oder Training vor den Bildschirm.

Die Brasilianer sind nicht nur Ballkünstler, sie packen auch schon mal die Sense aus.

Grafisch kann Virtua Striker 3 voll überzeugen, auch im anwählbaren 60-Hz-Modus ist die Darstellung auf dem Spielfeld stets flüssig und rasant.

NINTENDO GAMECUBE

Virtua Striker 3

Vertrieb: . . . . . Infogrames
Genre: . . . . . Fußball
Spieler: 1-2
Speichern: . . . Memory Card, 2+ Blöcke
Bildschirmtext:. . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

Kick and Rush in Reinkultur! Unkomplizierter Arcade-Fussball auf dem GameCube.

Im Training kann man verschiedene Spielsituationen einstudieren und am Schuss feilen. Hier absolviert das deutsche Team ein kleines Trainingsspielchen.

Dicke Torchancen werden noch einmal im Stile einer Fernsehübertragung wiederholt. Dabei können besonders die Spielermodelle überzeugen.

Original Game © SEGA © SEGA/AMUSEMENT VISION, LTD., 2001, 2002 ©1996 JFA. adidas, the adidas logo, the three stripe device mark and FEVERNOVA are registered trade marks of the adidas-Salomon Group, used with permission. The Trigon logo is a trade mark of the adidas-Salomon Group, used with permission.

ZooCube

Acclaims einfallsreiches ZooCube bietet neues Futter für ausgehungerte Puzzlefans.

Nachdem ein verrückter Wissenschaftler alle Tiere dieser Welt in merkwürdige Symbole verwandelt hat, ist es eure Aufgabe, den mutierten Viechern ihre ursprüngliche Form zurückzugeben. Auf dem Bildschirm übernehmt ihr die Kontrolle über einen Würfel, der sich in verschiedene Richtungen drehen lässt. Nachdem ihr euch an die Kontrollen gewöhnt habt, kommen aus verschiedenen Richtungen Symbole auf euren Würfel zugeflogen. Durch geschicktes Drehen müsst ihr dafür sorgen, dass immer zwei gleiche Symbole an die Flächen eures Würfels angelagert werden. Um das Ganze noch kniffliger zu machen, steigt die Spielgeschwindigkeit stetig an, wodurch hektische Spieler leicht ins Rotieren geraten können. Gelegentlich auftauchende Extras wie Bonuspunkte und Bomben, mit denen ihr den gesamten Bildschirm leer fegen könnt, sorgen für zusätzliche Spannung. Die Grafik ist voller kleiner Details und lustiger Animationen. Durch drei verschiedene Spielmodi und die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig anzutreten, ist für ausreichend Dauermotivation im *GameCube*-Zoo gesorgt.

Gelingt es euch, an einer Würfelfläche zwei gleiche Symbole anzulagern, verschwinden diese.

In späteren Spielabschnitten wird ZooCube zunehmend kniffliger. Nervöse Spieler werden rotieren.

Die Hintergrundgrafiken sind voller kleiner Details. Trotzdem solltet ihr euch nicht ablenken lassen, wenn ihr die Tiere befreien wollt.

Im Vierspielermodus macht ZooCube am meisten Spaß. Zusammen mit drei Freunden spielt ihr um Punkte oder jagt euch Extras ab.

ZooCube

Vertrieb: . . . . . Acclaim
Genre: . . . . . Puzzle/Strategie
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . Memory Card, 2 Blöcke
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Spannendes Puzzle-Spektakel mit innovativer Hintergrundgeschichte"

©Puzzlekings LLP/Acclaim Entertainment, inc. presents ZooCube™ © & ™ 2001 Puzzlekings LLP. All rights reserved. Developed by Graphic State Ltd. All rights reserved. Nintendo and Game Boy Advance and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

GameCube Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche *GameCube*-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *GameCube*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über die neuesten Produkte verschaffen.

GameCube

Die Zukunft der Videospiele beginnt schon heute – mit dem *Nintendo GameCube*. Den Entwicklern gelang es, trotz modernster Hightech-Komponenten eine Konsole mit geringen Abmessungen zu entwerfen. Ein absoluter Blickfang, egal in welcher Farbe! Bisher gibt es „Purple" und „Black" zur Auswahl.

GBA-Kabel

Wenn ihr euren *GameCube* mit eurem *Game Boy Advance* verbinden wollt, dann benötigt ihr das GBA-Kabel. So könnt ihr zum Beispiel Daten zwischen Sonic Advance für *GBA* und Sonic Adventure 2: Battle für den *GameCube* austauschen und sogar Minispiele lassen sich auf den *GBA* transferieren.

Controller

In drei coolen Farben könnt ihr den Controller ergattern. „Purple", „Clear Purple" und „Black" sorgen dafür, dass für jeden Geschmack das Richtige dabei ist. Doch der Controller sieht nicht nur toll aus, sondern liegt auch noch perfekt in der Hand! Der integrierte Rumble-Motor sorgt beim Zocken zudem für die richtigen Vibrations.

Memory Card 59

Klein und stark ist nicht nur der *GameCube* selbst, auch die Memory Card 59 bietet diese Vorteile. Mit dem grauen Schmuckstück speichert ihr eure Spielstände ab. Auf dem Kärtchen finden – wie der Name schon sagt – 59 Speicherblöcke Platz. Somit habt ihr massig Platz für Speicherstände.

RF-Modulator

Wer keinen Fernseher mit Scart- oder S-Video-Eingang besitzt, muss keineswegs verzweifeln! Mit dem RF-Modulator schließt ihr euren *Nintendo GameCube* einfach am so genannten RF-Eingang (Antennen-Anschluss) eures TV-Gerätes an. Somit steht kurzweiligen Daddel-Sessions nichts mehr im Wege.

RGB-Kabel

Das RGB-Kabel begeistert vor allem durch die deutlich verbesserte Bildqualität, die damit erzielt wird. Wer ein TV-Gerät mit RGB-fähigem Scart-Anschluss sein Eigen nennt, darf sich über eine optimale Darstellung freuen, welche vor allem durch die so mögliche 60-Hz-Wiedergabe begeistern kann. Ein edles Teil, oder?

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Wave Race: Blue Storm

Nintendo.....1-4 Spieler

Die beinharten Jetski-Rennen verwandeln euer Wohnzimmer in einen brodelnden Hexenkessel! Dermaßen intensiv kam noch kein Rennspiel rüber. Ein Tophit!

Burnout

Acclaim .....1-2 Spieler

Braust mit Highspeed durch den Feierabend-Verkehr und lasst euch nicht erwischen. Für bis zu zwei Spieler!

Extreme-G3

Acclaim .....1-4 Spieler

Die futuristische Mega-Raserei entführt euch in die Zukunft des Rennsports. Schnell, schneller, Extreme-G3!

F1 2002

Electronic Arts ....1-4 Spieler

Da kann Schumi nur noch neidisch gucken. Ohne Unfallrisiko braust ihr durch die Kurse der Formel-1-Saison.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euren *GameCube*! Viel Spaß damit!

Action

Du brauchst eine Herausforderung? Dann werde zum echten Action-Helden!

Super Smash Bros. Melee

Nintendo.....1-4 Spieler

Der lang ersehnte Nachfolger des *N64*-Megahits bietet natürlich eine unglaublich gute Grafik und konkurrenzloses Gameplay!

Star Wars Rogue Squadron II

Electronic Arts.....1 Spieler

Die Macht ist mit dem *GameCube*! Ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte!

007: Agent im Kreuzfeuer

Electronic Arts....1-4 Spieler

Schlüpft in die Rolle des berühmtesten Geheimagenten aller Zeiten.

Batman Vengeance

Ubi Soft.....1 Spieler

Der beliebte Super-Held bekämpft das Böse nun auch auf dem *GameCube*. Helft ihm, Gotham City zu retten!

Sonic Adventure 2: Battle

Sega/Infogrames.1-2 Spieler

Sonic macht nun auch den *GameCube* unsicher! Pfeilschnell und megagut!

Donald Duck: Quack Attack

Ubi Soft.....1 Spieler

Die bekannteste Ente der Welt erlebt ihr bis dato schönstes Videospiel-Abenteuer!

Spider-Man

Activision.....1 Spieler

Auch Spidey gibt den Bösewichtern auf dem *GameCube* Saures. Ein wirklich gelungener *GC*-Einstand!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

Luigi's Mansion

Nintendo.....1 Spieler

Luigi spielt ausnahmsweise die erste Geige und muss sich um die Rettung seines geliebten Bruders kümmern. Mario ist nämlich in einem Geisterhaus verschollen. Findet ihn!

Universal Studios

Kemco.....1-2 Spieler

Bei diesem Knüller könnt ihr einen Tag in den weltberühmten Universal Studios verbringen. Ein tolles Abenteuer wartet!

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Pikmin

Nintendo.....1 Spieler

Einer der innovativsten Spiele-Titel der letzten Jahre. Das überaus fesselnde Spielprinzip und die unglaublich schöne Grafik ergeben Spielspaß pur! Ein echter Nintendo-Hit eben!

Super Monkey Ball

Sega/Infogrames.1-4 Spieler

Ich glaub, mich laust der Affe! So abgefahren wie dieser Knaller ist kaum ein anderes Game! Party-Spaß pur!

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese Sportarten auf dem *GameCube* empfehlen wir.

NBA Courtside 2002

Nintendo.....1-4 Spieler

Bei der Grafik hat man fast das Gefühl, bei einer Live-Übertragung dabei zu sein. Tolle Dribblings, coole Rebounds und fette Dunks!

FIFA Fussballweltmeisterschaft 2002

Electronic Arts....1-4 Spieler

Echte Fußball-Fans kommen an diesem hervorragenden Titel nicht vorbei!

NHL Hitz

Konami.....1-4 Spieler

NHL Hitz ist Power-Eishockey ohne Gnade! Hier gibt es keinen Schiri, der euch vor wilden Fouls rettet. Cool!

ESPN Int. Winter Sports

Konami.....1-2 Spieler

Ein echter Klassiker, der auch heute noch beeindrucken kann. In dieser Winterolympiade geht die Post ab!

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Acclaim.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Dark Summit

THQ.....1-2 Spieler

Nicht nur Tricks stehen hier im Vordergrund. Düst die Pisten hinab und deckt nebenbei eine Verschwörung auf!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision.....1-2 Spieler

Der König der Skateboarder verteidigt seinen Thron auch auf dem *GameCube*.

Pikmin

Das innovativste Spiel des Jahres gibt es natürlich nur für den *Nintendo GameCube*.

Super Smash Bros. Melee

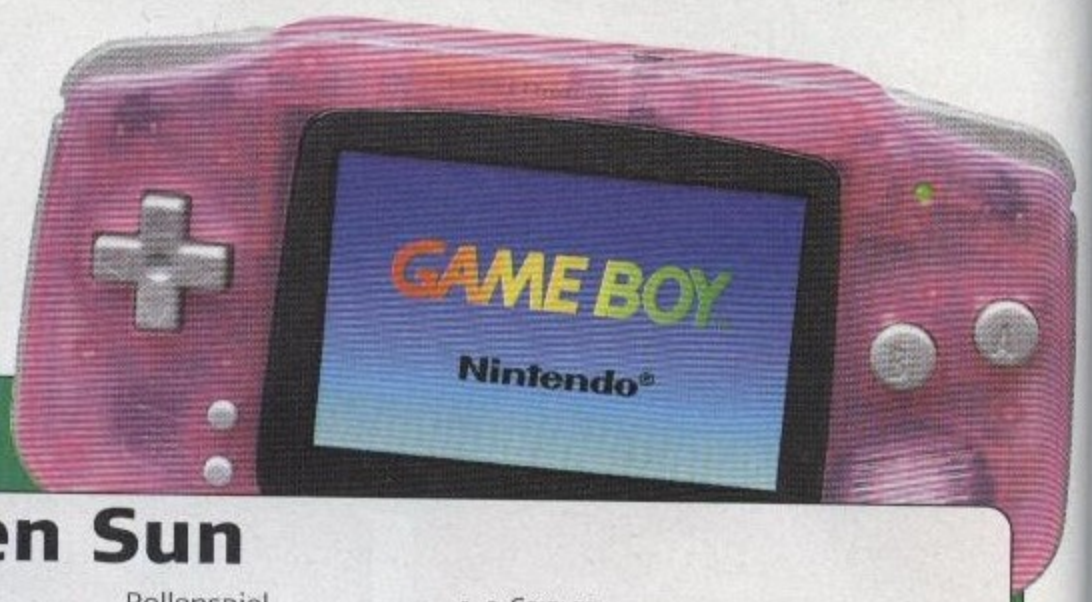
Die beliebten Nintendo-Stars messen ihre Kräfte. Ein Muss für *GCN*-Besitzer!

Wave Race: Blue Storm

Auf dem kühlen Nass geht es härter zu, als man denkt! Ein rasanter Rennspiel-Hit.

NBA Courtside 2002

Basketball-Fans bekommen glänzende Augen, wenn sie über diesen Titel sprechen.



CHARTS

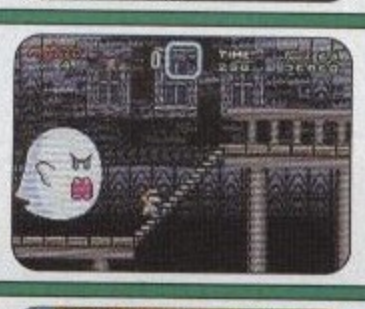
1 (1)

Golden Sun

Nintendo . . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Der RPG-Kracher wird weltweit mit Lob überschüttet und wanderte sofort nach Release in unsere *GBA*-Charts. Bei diesem Hit war aber auch nichts anderes zu erwarten!

2 (2)



Super Mario World

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Das Kultspiel erobert die Herzen der *GBA*-Besitzer im Sturm. 96 abwechslungsreiche Abschnitte wollen von euch bezwungen werden. Der Megahammer für unterwegs!

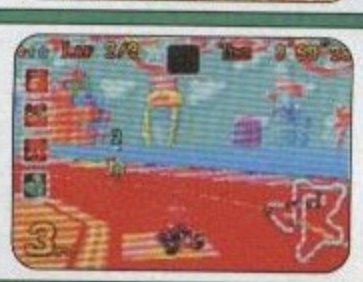
3 (4)

Super Mario Advance

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Seit über einem Jahr hält sich dieses Game in der Spitzengruppe und wir sind sicher, dass es da auch noch lange bleiben wird! Ein zeitloser Hüpfspaß!

4 (3)



Mario Kart: Super Circuit

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 SPIELER

Mario und seine Kumpels bleiben weiterhin ganz oben in den Charts. Die beliebte Handheld-Raserei ist eben eine Klasse für sich. Eine tolle Leistung!

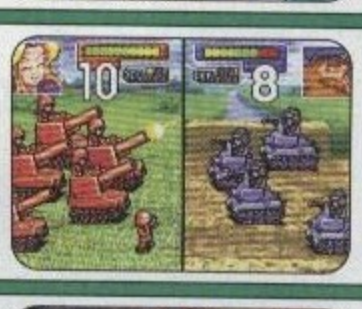
5 (6)

Wario Land 4

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Marios Erzfeind kann es nicht lassen. Noch immer steht der dicke Brummer ganz oben auf eurer Wunschliste. Bei der Grafik und dem Gameplay ist das aber auch kein Wunder!

6 (5)



Advance Wars

Nintendo . . . . . Strategie . . . . . 1-4 SPIELER

Die Strategie-Perle ist nicht nur erklärten Hobbygenerälen zu empfehlen. Solltet ihr den Knaller komplett durchspielen wollen, dann braucht ihr wirklich jede Menge Zeit!

7 (8)

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision . . . . . Sport . . . . . 1 SPIELER

Das beste Skateboarding-Game für euren *GBA*. Funsport-Freaks und Genre-Muffel werden gleichermaßen begeistert sein. THPS 3 ist sogar noch besser als sein genialer Vorgänger.

8 (7)

Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts . . . . . Adventure . . . . . 1 SPIELER

Erfolg ist keine Hexerei! Der kleine Magier ist nach wie vor in den Charts und bricht nicht nur auf DVD alle Rekorde. Auch auf dem *GBA* kann er seine Fans verzaubern.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Advance* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2
Action — Nintendo

DISNEY'S LILO & STITCH
Action — Ubi Soft

V-RALLY 3
Rennspiel — Ubi Soft

SPIRIT: DER WILDE MUSTANG
Action-Adventure — THQ

HITS FÜR 2002

MICKEY'S MAGICAL QUEST
Action — Nintendo

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
Action — Ubi Soft

TOMB RAIDER: THE PROPHECY
Action — Ubi Soft

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Rennspiel — Codemasters

Als Feuerwehrmann schenkt Mickey den Feinden ordentlich ein. Die Grafik ist gut gelungen.

Auf Wunsch könnt ihr auch Minni steuern, um Kater Karlo zu fangen und Pluto zu retten.

Disney's Magical Quest

Starring Mickey & Minnie

Mickey und Minnie sind zurück und starten in ihr erstes gemeinsames GBA-Abenteuer.

Ein weiterer Klassiker findet seinen Weg auf den *Game Boy Advance*. Schon auf dem *Super Nintendo* sorgte Disney's Magical Quest für tolle Unterhaltung. Jetzt schickt sich Mickey an, auch auf dem *GBA* Kater Karlo die Leviten zu lesen. Mickeys alter Widersacher hat nämlich Pluto entführt und versteckt. Ihr könnt wahlweise mit Mickey oder Minnie durch die fantasievollen Levels toben. Um den schwergewichtigen Kater dingfest zu machen, stehen den beiden zahlreiche Verkleidungen zur Verfügung. So kämpfen sich Mickey und Minnie in einem Feuerwehrkostüm durch Feuerlevels, verzaubern die Feinde als Magier oder kraxeln als Bergsteiger an Felsen und Decken entlang. Nur wenn ihr die Kostüme zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, werdet ihr erfolgreich sein und Pluto retten können. Besonders die heftigen Bossgegner am Ende eines Levels machen euch das Leben schwer. Die Grafik des Jump&Run-Spektakels ist sehr bunt und passt hervorragend zu dem Comic-Look. Insbesondere die tollen Animationen von Freund und Feind verwöhnen das Spielerauge. Bereits im September werden Mickey und Minnie den *Game Boy Advance* unsicher machen. Freut euch schon mal auf eines der besten Disney-Abenteuer, die es auf einem Handheld gibt.

Kater Karlo hat wieder zugeschlagen und Mickey fürchtet um Pluto.

Am Levelende trefft ihr immer auf einen Boss, den ihr nur mit der richtigen Taktik besiegt.

Als Bergsteiger kann sich Mickey über Abgründe schwingen. Die Animationen sehen super aus.

Zaubermaus Minnie versucht, der dicken Spinne einzuheizen. Ob sie wohl erfolgreich sein wird?

GAME BOY ADVANCE

Magical Quest

Vertrieb: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action
Veröffentlichung: . . . Ende September

Fazit

„Fantasievolles Jump & Run mit einer sehr gelungenen Grafik"

Disney s Magical Quest Starring Mickey & Minnie
kein ™ / © 2002 Disney. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM.
© 2002 Nintendo

Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy

Das Warten hat ein Ende! Lara Croft beehrt den Game Boy Advance!

Seit der Veröffentlichung des ersten Tomb-Raider-Spiels im Jahre 1996 beherrscht die kurvenreiche Archäologin und Aristokratin Lara Croft nicht nur die Träume männlicher Spieler, sondern auch die Konsolen rund um den Erdball. Leider war es *Nintendo 64*-Besitzern nicht vergönnt, in den Genuss der mutigen Abenteurerin zu kommen. Auf dem *Game Boy Color* zeigte sich Lara in Bestform und begeisterte durch eine beeindruckende Grafik und ein tolles Gameplay. Nun macht sich Lara Croft auf, den *Game Boy Advance* zu erobern. Dabei müssen Fans der attraktiven Dame nicht auf das typische Action-Adventure-Flair der Konsolen-Versionen verzichten. Auch auf dem *Game Boy Advance* klettert Lara Leitern hinauf, hangelt sich an Vorsprüngen entlang, weicht mit einem gekonnten Salto den Gegnern aus und nimmt Feinde mit ihren beiden berühmten Pistolen ins Visier. Dass im Spiel natürlich auch euer Grips gefordert wird, versteht sich schon fast von selbst. Die eingestreuten Rätselelemente, bei denen Schalter umgelegt und Kisten an die richtige Stelle geschoben werden müssen, passen wie gewohnt super ins Spielgeschehen und sorgen für Abwechslung nach Auseinandersetzungen mit wilden Wölfen oder fiesen Ganoven. Ihre Abenteuer führen die schöne Croft in die exotischsten Gebiete der Erde. So erforscht sie beispielsweise einen Tempel voll böser Überraschungen oder stapft durch eine frostige Gebirgslandschaft.

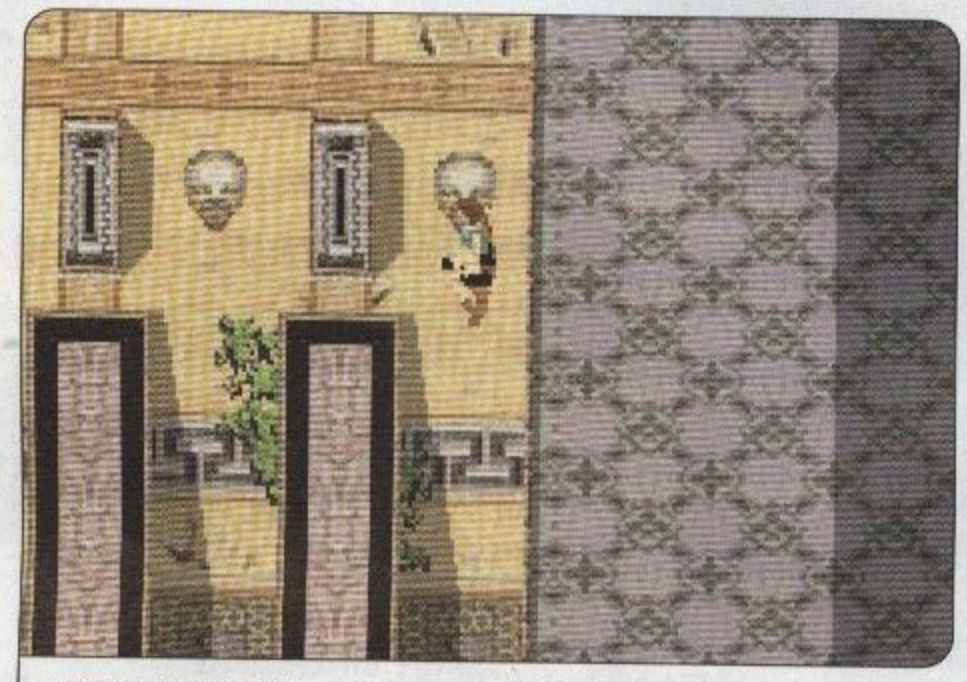
GAME BOY ADVANCE

TOMB RAIDER

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . 28. November

FAZIT

„LARAS AUFTRITT WIRD SICHERLICH AUCH AUF DEM GAME BOY ADVANCE EIN VOLLER ERFOLG."



Bei den Sprungeinlagen ist genaues Timing überlebenswichtig. Auch auf dem GBA verschlägt es die schöne Archäologin an exotische Schauplätze.

Vor der schönen Kulisse am Meer nimmt Lara einen Wolf aufs Korn. Die wilden Bestien stürzen sich im Spiel gleich rudelweise auf die Protagonistin.

© Ubi Soft Entertainment SA 2002.
Developed and Published by Ubi Soft Entertainment SA under licence from Eidos Interactive Ltd 2002. Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy, Tomb Raider, and Lara Croft are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved. Game Boy ® Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo.© 2001 Nintendo

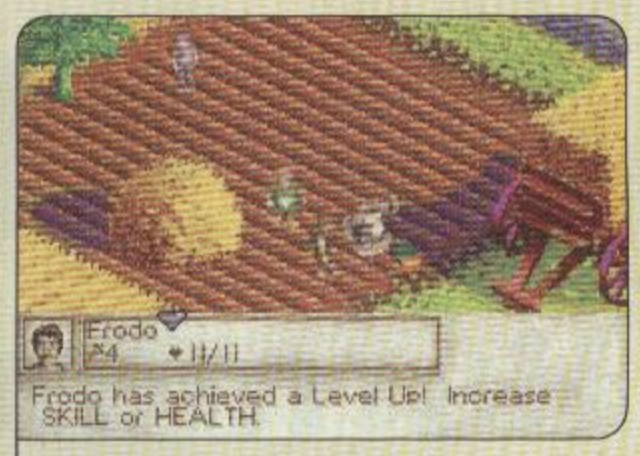
GAME BOY ADVANCE

Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Bald dürfen GBA-Besitzer Tolkiens Fantasy-Saga selbst nachspielen.

Gandalf gehört zu den spielbaren Charakteren im Spiel.

Rollenspieler dürfen sich freuen, mit Der Herr der Ringe – Die Gefährten kommt im Dezember ein waschechtes RPG für den *GBA*. Die Geschichte sowie die Umgebung, durch die der Spieler seine Charaktere navigiert, basieren auf dem ersten Teil von Tolkiens legen-därer Trilogie. Ihr könnt dabei die Kontrolle über die neun Gefährten übernehmen, wobei jeder Charakter über individuelle Stärken und Schwächen verfügt. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, die verführerischen Kräfte des Rings zu nutzen. Sämtliche Kämpfe werden rundenbasiert ausgetragen. Die Ankündigungen klingen schon mal sehr vielversprechend und man darf gespannt sein, wie sich der Titel entwickelt!



Frodo ist eine Stufe aufgestiegen. Im Spiel dürft ihr alle neun Gefährten steuern.

GAME BOY ADVANCE

HERR DER RINGE

Vertrieb: . Vivendi Universal Interactive
Genre:. . . . . Rollenspiel
Veröffentlichung:. . . . . Dezember

FAZIT

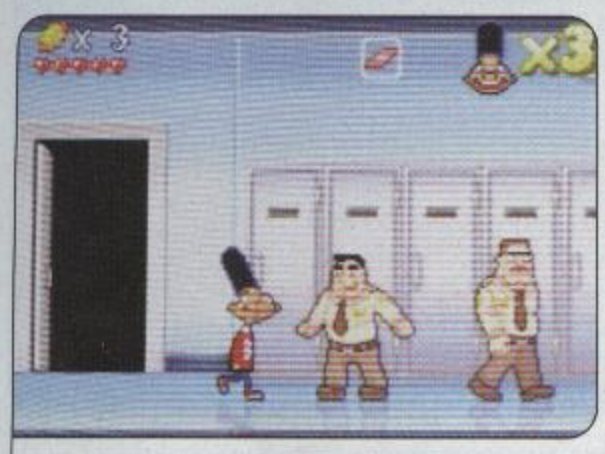
VIELVERSPRECHENDES FANTASY-ROLLENSPIEL MIT EINER ZUGKRÄFTIGEN LIZENZ

"Der Herr der Ringe" interaktives Spiel © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Basierend auf dem literarischem Werk "Der Herr der Ringe - Die Gefährten" von J.R.R. Tolkien. Das Tolkien Enterprises Logo zusammen mit "Der Herr der Ringe", "Der Herr der Ringe - Die Gefährten" und den darin enthaltenen Personen, Begebenheiten, Gegenständen und Orten sind Marken oder eingetragene Marken von The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und lizenziert an Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games ist eine Marke von Vivendi Universal Games, Inc.

Hey Arnold! The Movie

Hey Arnold! The Movie ist ein äußerst abgedrehtes Jump & Run, das vor allem eure Lachmuskeln strapaziert. Im Oktober ist es so weit.

Hey Arnold! The Movie" basiert auf dem amerikanischen Kinofilm „Hey Arnold! Arnold saves the Neighbourhood". Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Arnold und seine Freunde, um die Nachbarschaft vor einem skrupellosen Geschäftsmann zu beschützen, der ohne Rücksicht auf Verluste ein gigantisches Einkaufszentrum bauen will. Damit das nicht passiert, kann der Spieler unter anderem Kaugummis oder Donuts als Waffen einsetzen, mit denen er Wachmänner außer Gefecht setzt oder Omas aus Gefängnissen befreit. Das Spiel begeistert vor allem durch die ausgezeichnete Grafik, die beispielsweise mit tollen Spiegeleffekten und sehr witzigen Charakteranimationen das Spielerauge verwöhnt. Mitte Oktober erscheint das Jump & Run, welches sich eher an eine jüngere Zielgruppe richtet, in Deutschland.



Die Grafik ist den Entwicklern gut gelungen, wie man an den Spiegeleffekten erkennen kann.

Im Spiel könnt ihr die Kontrolle über insgesamt fünf verschiedene Spielfiguren übernehmen.

GAME BOY ADVANCE

HEY ARNOLD!

Vertrieb: . . . . . THQ
Genre:. . . . . Action
Veröffentlichung: . . . . Mitte Oktober

FAZIT

WITZIGES JUMP & RUN MIT EINER SEHR SPAßIGEN UND COOLEN COMIC-OPTIK

Legal Line: © 2001 Paramount Pictures und Viacom International Inc. Rechte Vorbehalten. Nickelodeon, Hey Arnold! und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Warenzeichen von Viacom International Inc. Die Legal Line zu MX Superfly GC organisiere ich noch.

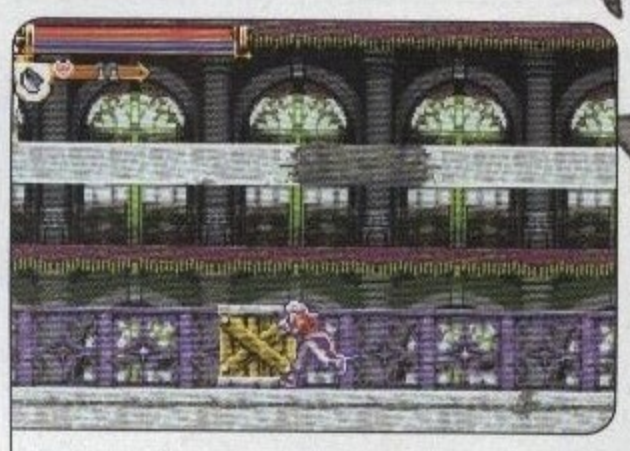
Castlevania
Harmony of Dissonance

Der Fürst der Finsternis macht in einem spannenden Action-Adventure erneut den Game Boy Advance unsicher. Nun ist es an der Aufgabe des Spielers, dem blutsaugenden Vampir seine spitzen Zähne zu ziehen.

Dracula ist einfach nicht totzukriegen. Auch im neuesten Teil der Castlevania-Saga macht euch der adlige Blutsauger das Leben schwer. In der Rolle des wackeren Juste Belmont ist es nun eure Aufgabe, Draculas riesiges Schloss zu erforschen, einen verschwundenen Freund zu retten und ganz nebenbei dem Fürsten der Finsternis die Zähne zu ziehen. Mit der traditionellen Belmont-Peitsche im Gepäck begebt ihr euch in das Grusel-Gemäuer, wo Horden von dämonischen Kreaturen darauf warten, die Bekanntschaft eurer Peitsche zu machen. Das abwechslungsreiche Spiel wird in der klassischen 2D-Perspektive gespielt, wobei es neben schnellen Reaktionen auch auf gut getimte Sprünge und blitzschnelles Ausweichen vor den unzähligen Gegnern ankommt.

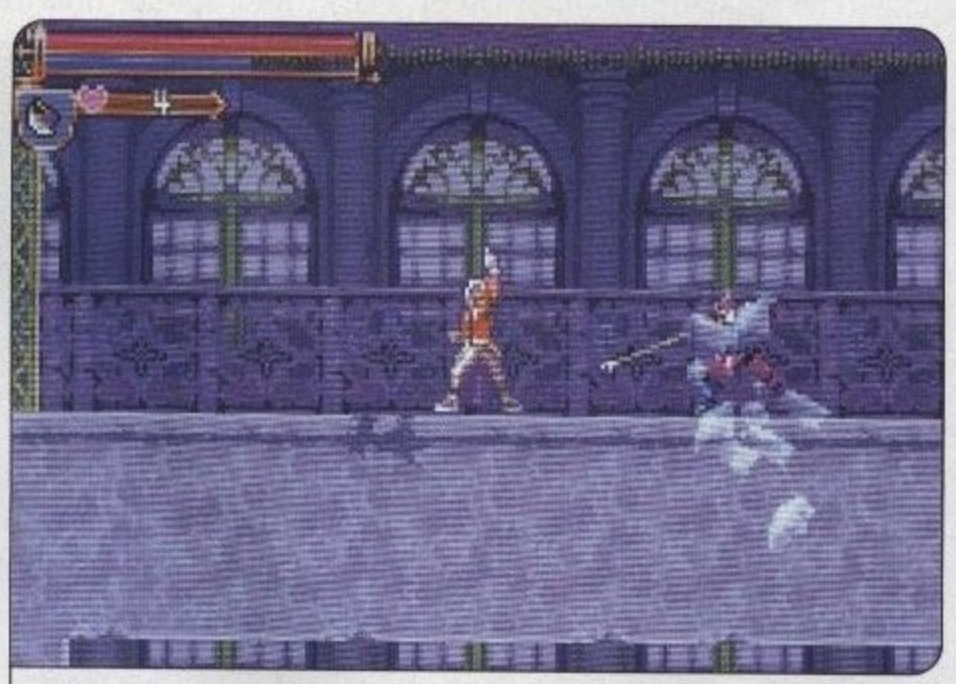
Spielerisch innovativ

Neben den klassischen Bewegungen und Peitschenhieben hat der Held im Vergleich zum Vorgänger einiges dazugelernt. Zusätzlich zu der Möglichkeit, auf Knopfdruck blitzschnell nach vorn zu stürmen, sorgt besonders das neue Spell-Fusion-System für Vampirjäger-Spaß allererster Güte. So lassen sich unterwegs eingesammelte Gegenstände wie zum Beispiel Weihwasser oder Wurfdolche zu bildschirmerschütternden Specials verbinden, bei denen selbst dem härtesten Vampir vor Angst der Umhang flattert. Neben diesen Zaubertricks habt ihr, ähnlich wie in Rollenspielen, die Möglichkeit, euren Charakter zu verbessern. Für jeden vernichteten Feind erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen sich Justes Widerstandskraft, Ausdauer und Magievorrat steigern lassen. Neben der gut umgesetzten Steuerung gefällt das neue Castlevania vor allem in technischer Hinsicht. Abwechslungsreich gestaltete Levels, die guten Animationen sowie zahlreiche 3D-Spielereien lassen fast vergessen, dass es sich um einen *GBA*-Titel handelt. Eines der Hauptprobleme des Vorgän-



In dem alten Gemäuer warten zahlreiche Rätsel darauf, von euch gelöst zu werden.

In Draculas Gruselschloss trefft ihr auf viele finstere Gestalten und zahlreiche Rätsel, die aber mit ein wenig Hirnschmalz zu lösen sind.



Mithilfe des neuen Spell-Fusion-Systems verbindet ihr gefundene Gegenstände zu bildschirmerschütternden Spezial-Manövern.

CASTLEVANIA and HARMONY OF DISSONANCE are trademarks of KONAMI CORPORATION.
© 1986 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO.

Dracula hat's schwer, denn ein Belmont ist hinter ihm her.

gers wurde übrigens ebenfalls beseitigt. Egal ob ihr im Zug oder in Omas Wohnzimmer spielt, die Grafik lässt sich immer klar erkennen und erzeugt zusammen mit dem Soundtrack wohlige Gruselschauer. Freunde gut gemachter Action-Adventures sollten auf jeden Fall zuschlagen, denn Castlevania bietet neben seinen technischen Aspekten und dem wirklich gewaltigen Umfang vor allem eines: Spielspaß pur.

Ähnlich wie in Rollenspielen erhaltet ihr für jeden erledigten Gegner Erfahrungspunkte.

Castlevania

Vertrieb: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Action-Adventure
Spieler: 1
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . September

Fazit

„Eines der besten GBA-Spiele überhaupt, ein absoluter Pflichtkauf!"

Selbst bei vielen Gegnern und Effekten bleibt die Grafik absolut flüssig.

Die Auftritte der zahlreichen End- und Zwischengegner wurden bombastisch inszeniert.

Um nicht getroffen zu werden, kann Juste auf Knopfdruck blitzschnell zurückweichen, was von einem coolen Schatten-Effekt begleitet wird.

Die Grafik ist allererste Sahne und auch bei schlechten Lichtverhältnissen gut zu erkennen. Achtet auf die zahlreichen Spezial-Effekte.

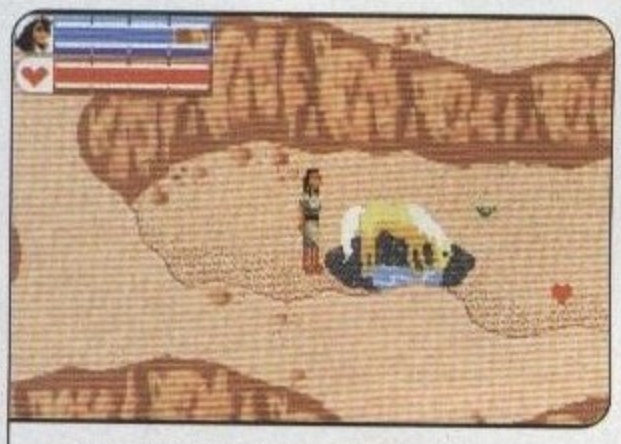
In einem schönen Intro wird euch zu Beginn die Geschichte erzählt.

Spirit – Der wilde Mustang

Pferdeliebhaber und Tamagotchi-Fans aufgepasst! Den Kinohit von Dreamworks könnt ihr jetzt auch auf dem GBA hautnah miterleben.

Im Kino lässt Spirit zurzeit die Kassen klingeln. Kein Wunder, stammt der Film doch von den Machern von Shrek, dem Überraschungshit des vergangenen Sommers. Die Geschichte von Spirit spielt aber nicht in einer Märchenwelt, sondern im Wilden Westen. Schon lange bevor der weiße Mann den ersten Fuß in diese Region setzte, lebten hier bereits die Mustangs: ungezähmte Pferde, denen die Freiheit über alles geht. Der Anführer der Mustangs ist Spirit. Doch dann kommen die Menschen und die Freiheit der Mustangs ist bedroht. Auf dem *Game Boy Advance* könnt ihr das Kinoerlebnis nun nachspielen. Kinogänger werden ihren Spaß an den zahlreichen Original-Charakteren und Schauplätzen haben. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, das Vertrauen der Mustang-Herde zu erringen und sie wieder sicher in die Heimat zu geleiten. Dabei geht die Gefahr nicht nur vom bösen, weißen Mann aus, sondern auch von Bären, Berglöwen und ähnlichen wilden Tieren. Pferde- und Tamagotchi-Fans werden sich mit Sicherheit sofort heimisch fühlen, denn ihr müsst die Herde mit Wasser, Futter, Liebe und Geborgenheit versorgen. Nur so werdet ihr erfolgreich sein. Spirit – Der wilde Mustang für den *Game Boy Advance* ist ein unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler.

Auf dem Weg in die Heimat trefft ihr auch auf das eine oder andere wilde Tier wie z. B. diesen Grizzly.



Euer wilder Mustang muss regelmäßig an eine Wasser-Tränke geführt werden.

GAME BOY ADVANCE

Spirit – Der wilde ...

Vertrieb: ..... THQ
Genre: ..... Action-Adventure
Spieler: 1
Speichern: ..... Passwort
Bildschirmtext: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Fazit

„Abwechslungsreiches Adventure zum Kinohit für die jüngeren Spieler"

Ihr müsst die Mustang-Herde sicher nach Hause geleiten.

© THQ Inc. Spirit: Stallion of the Cimarron TM & 2002 Dreamworks L.L.C.
THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

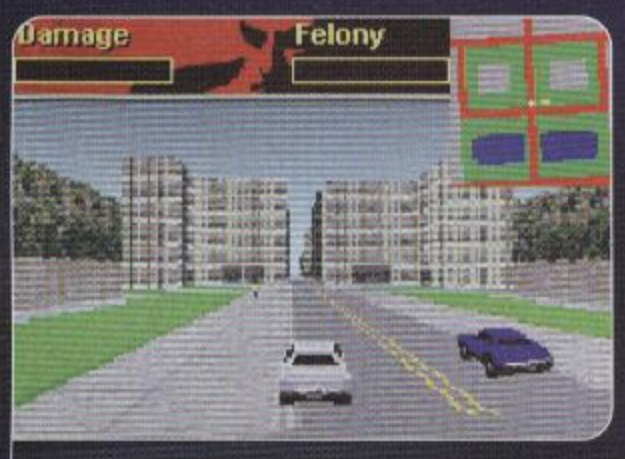
Driver 2 Advance

Die Zwischensequenzen fordern den Game Boy Advance auf das Äußerste.

Schnallt euch gut an, denn mit Driver 2 Advance stürmt ein heißes Actionspiel mit einem Affenzahn auf euren Game Boy Advance zu.

Driver 2 nimmt Kurs auf euren Game Boy Adavance. Infogrames erfrischende Verbrecherjagd hebt sich herrlich von anderen Rennspielen ab. Und so verwundert es nicht, dass auch der *Game Boy Advance* seinen eigenen Driver-Titel bekommt. Das Spielprinzip ist einfach: Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Tanner, einen Undercover-Cop, der sich in die Verbrecherwelt eingeschleust hat und dort zahlreiche Aufträge ausführt. Die Spielmodi reichen bei Driver 2 Advance von Checkpointrennen über Survival bis hin zu Capture the Flag. Abgerundet wird der Actionspaß durch die zahlreichen Mehrspielermodi, in denen sich bis zu vier Spieler knallharte Duelle in atemberaubenden Straßenschluchten liefern. Diese werden in spektakulärem 3D auf das Display eures Handhelds gezaubert, wie man es vor einem Jahr noch für unmöglich hielt. So könnt ihr euch in einer kompletten Stadt samt detaillierter Hochhäuser und einer sehr flüssigen Grafik austoben. Schäden an eurem Auto werden dabei genauso angezeigt wie Rauch, Feuer und Schatten. Des Weiteren bietet Driver 2 Advance ein funktionierendes Physikmodell, das euch erlaubt, mit eurem Fahrzeug spektakuläre Drifts hinzulegen. Alles in allem macht Driver auf dem *GBA* eine gute Figur. Actionfans sollten mal einen Blick riskieren.

Die Entwickler haben gute Arbeit geleistet. Diese imposanten Häuserschluchten laufen sehr flüssig.



Am oberen Bildschirmrand findet ihr eine Stadtkarte sowie eine Schadensanzeige.

GAME BOY ADVANCE

Driver 2 Advance

Vertrieb: ..... Infogrames
Genre: ..... Action
Spieler: 1-4
Speichern: ... Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... September

Fazit

Sehr ordentlicher GBA-Einstand der bekannten Actionserie

"Driver 2" TM © 2002 Infogrames Inc. All rights reserved. Designed and Developed by Sennari Interactive based on the video game "Driver 2" created by Reflections Interactive an Infogrames development studio. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Infogrames. Nintendo (R), Game Boy Advance(TM) are trade marks of Nintendo Co. Ltd.

Duke Nukem Advance

Bei der Gestaltung der Aliens haben die Entwickler Humor bewiesen.

Der männlichste aller Männer zeigt garstigen Aliens, wo der Hammer hängt.

Wenn Superman geschlagen in der Ecke liegt und Spider-Man sich in seinem eigenen Netz verheddert hat, lastet die Zukunft der Erde auf den breiten Schultern eines Mannes: Duke Nukem, seines Zeichens wandelnde Hormonbombe und Superheld in einer Person, stattet in Kürze dem *Game Boy Advance* seinen ersten Besuch ab. Garstige Außerirdische planen, die Erde zu erobern. Natürlich lässt sich der coole Duke das nicht gefallen und sagt der Alienbrut den Kampf an. Seine bleihaltige Ego-Shooter-Reise führt den blonden Supermacho durch 19 abwechslungsreiche Missionen, in denen unter anderem Australien, Ägypten und die Schweiz besucht werden müssen. Da er außer einer immens großen Klappe und riesigen Muskelbergen über keinerlei Superkräfte verfügt, muss sich der Duke im Kampf gegen die Aliens auf sein beträchtliches Waffenarsenal verlassen. Insgesamt warten neun mächtige Wummen darauf, eingesammelt und abgefeuert zu werden. Die Außerirdischen ihrerseits versuchen alles, um Duke an der Rettung der Welt zu hindern. Ähnlich wie bei Doom (*GBA*-Version) und Ecks vs. Sever griffen die Programmierer für Duke Nukem Advance auf eine verbesserte Grafikdarstellung zurück, die erstaunliche Ergebnisse aus Nintendos Handheld herauskitzelt. Sämtliche Levels wurden mit abwechslungsreichen Texturen versehen, verfügen über butterweiches Scrolling und bieten auch den einen oder anderen Lichteffekt. Dukes Feinde sind detailreich gestaltet und sorgen mit slapstickartigen Animationen für den einen oder anderen Lacher. Multiplayer-Fans kommen bei Duke Nukem Advance ebenfalls auf ihre Kosten, denn mit der Link-Option steht heißen Vierspieler-Deathmatches nichts im Wege, vorausgesetzt, jeder Mitspieler verfügt über ein eigenes Modul. Freut euch auf den Herbst, wenn es auch auf dem *GBA* heißen wird: „Hail to the King, Baby!"

Wer sich mit dem Duke anlegt, hat bald ausgekichert.

Die Aliens versuchen alles, um den Duke von der Erfüllung seines Auftrages abzuhalten.

Die Grafik überzeugt durch sauberes Scrolling und abwechslungsreiche Texturen.

GAME BOY ADVANCE

DUKE NUKEM ADVANCE

Vertrieb: . . . . . Take 2 Interactive
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1-4
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . August

FAZIT

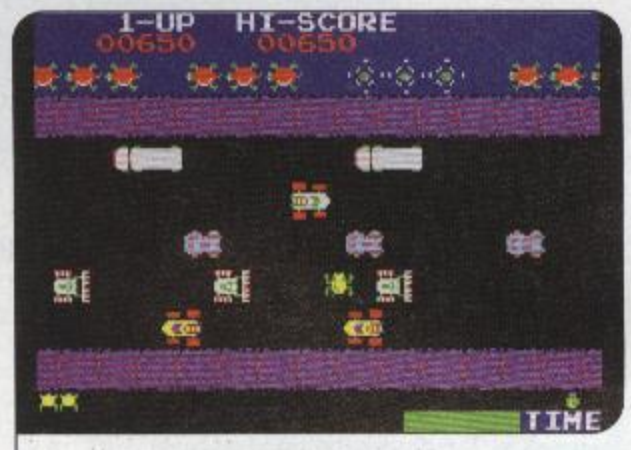
„Technisch ansprechendes Futter für die Ego-Shooter-Gemeinde"

© 2002 Apogee Software, Ltd. Duke Nukem and the Duke Nukem logo are trademarks of 3D Realms Entertainment. 3D Realms Entertainment and the 3D Realms logo are trademarks of Apogee Software, Ltd. Developed by Torus Games Pty. Ltd. Take 2 Interactive Software and the Take-Two logo are registered trademarks of Take 2 Interactive Software.

Konami Collector's Series: Arcade Classics

Konami veröffentlicht sechs Arcade-Klassiker zum Schnäppchenpreis. Nicht nur Videospiel-Nostalgiker sollten einen Blick riskieren.

Mit Arcade Classics legt Konami ein *GBA*-Modul vor, das in erster Linie für Videospiele-Nostalgiker interessant sein dürfte. Auf dem Modul befinden sich sechs der größten Konami-Hits der frühen 80er-Jahre. Neben dem Ballerspiel-Klassiker Scramble hat der nimmermüde Frogger ebenso seinen Weg auf das Modul gefunden wie der Prügelklassiker Yie Ar Kung Fu, die Zeitreise-Ballerei Time Pilot, das Einzelkämpfer-Spektakel Green Beret sowie der Shooter Gyrus. Sämtliche Games wurden originalgetreu umgesetzt und gleichen ihren Spielhallen-Vorbildern bis aufs Haar. Einige Titel wie Frogger und Green Beret wurden sogar um einen Zweispielermodus erweitert. Technisch können die Games natürlich nicht mit aktuellen Hits mithalten, dennoch sollten nicht nur Spieleveteranen einen ausgiebigen Blick riskieren. Denn obwohl einzelne Titel schon mehr als 20 Jahre auf dem Buckel haben, werden flinke Highscore-Jäger gut unterhalten. Insbesondere Zocker, die sich mit der Geschichte ihres Hobbys auseinander setzen wollen, dürften an dieser lohnenden Sammlung ihre Freude haben.



Hier müsst ihr als kleiner Frosch eine stark befahrene Straße überqueren.

Green Beret bietet euch knallharte Einzelkämpfer-Action mit krassem Schwierigkeitsgrad.

GAME BOY ADVANCE

Arcade Classics

Vertrieb: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1-2
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Eine unterhaltsame Reise in die Geschichte des Videospiels"

Das kultige Yie Ar Kung Fu kann zwar nicht mit aktuellen Prügelspielen mithalten, eignet sich aber trotzdem für eine Runde zwischendurch.

Der in Ehren ergraute Urvater aller Ballerspiele verlangt euren Reflexen und eurem Ballerdaumen einiges an Arbeit und Ausdauer ab.

© 2002 KONAMI. KONAMI COLLECTOR'S SERIES: ARCADE CLASSICS is a trademark of KONAMI CORPORATION. Produced by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA, INC. All rights reserved.

GAME BOY ADVANCE™

Disney's Lilo & Stitch

Im Kino sind Lilo & Stitch für den einen oder anderen Lachkrampf gut und auch auf dem GBA sorgen die Disney-Charaktere für beste Unterhaltung. Übernehmt die Kontrolle und vergnügt euch in einem bunten Jump & Shoot.

Die *GBA*-Version von Lilo & Stitch knüpft da an, wo die Kinoversion aufgehört hat. Nach ihrem überstandenen Filmabenteuer genießen die beiden ihren Aufenthalt auf Hawaii. Doch plötzlich stören hinterhältige Außerirdische die Idylle und entführen Lilo. Sofort macht sich Stitch an die Verfolgung. Der Spieler übernimmt nun abwechselnd die Kontrolle über die beiden Disney-Charaktere. Als Stitch ballert ihr euch durch fiese Alien-Horden, verstärkt eure Waffen und versucht, Lilo zu finden. In einigen Levels könnt ihr sogar auf ein Reittier für Stitch zurückgreifen. Leider ist es nicht möglich schräg zu schießen, was euch unnötig Energie kostet. Die überall herumliegenden Gesundheitspakete gleichen dies aber vollständig wieder aus. Als Lilo lasst ihr es dagegen ruhiger angehen, löst Rätsel und sucht einen Ausgang aus dem Alien-Mutterschiff – alles in allem sehr unterhaltsam.

Tolle Grafik

So schlagt ihr euch durch abwechslungsreiche Schauplätze, die mit einer sehr fantasievollen und bunten Grafik glänzen. Die Entwickler integrierten sogar einige 3D-Levels. Unendlich Continues und ein Passwort-System erleichtern euch den Job gewaltig – besonders bei den fiesen Levelendgegnern. Als Belohnung könnt ihr zahlreiche Original-Filmszenen und

Auf dem Rücken eines Reittieres ist man geschützt, kann aber auch viel Schaden anrichten.

Hier dürft ihr nicht nur laufen und hüpfen, sondern auch mit einem Raumschiff durchs Weltall düsen.

Lilo rettet Stitch aus dem Tierheim. Doch rettet Stitch Lilo vor den Außerirdischen?

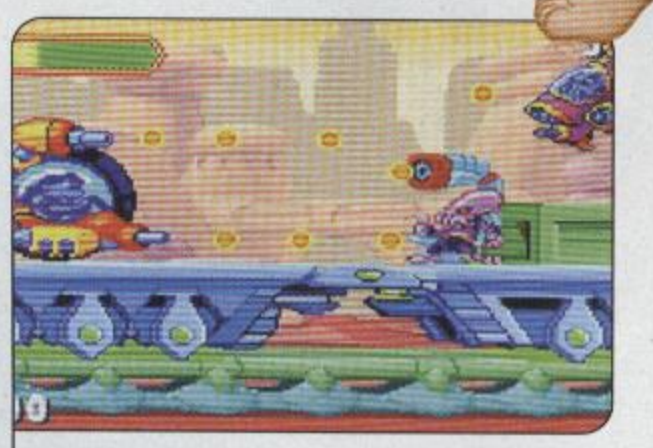
© 2002 Disney. All rights reserved.

Bilder freispielen. Wer schon im Kino von den knuffigen Hauptdarstellern begeistert war, kommt an diesem *GBA*-Titel einfach nicht vorbei. Disneys Lilo & Stitch bietet einen gelungenen und grafisch hochklassigen Mix aus Puzzle-Elementen und Actionspiel, an dem nicht nur Disney-Fans ihren Spaß haben dürften. Auch der Sound überzeugt mit netten Karibikklängen und fetten Explosionssounds, die mit Stereokopfhörern gleich noch mal so gut rüberkommen.

Stitch hat Lilo gefunden. Doch gelingt ihnen eine erfolgreiche Flucht vor den Außerirdischen?

Lilo, stets gut gelaunt, hat in Stitch einen wahren Freund gefunden.

Lilo flüchtet aus dem Alien-Mutterschiff und muss dabei zahlreiche, kopflastige Rätsel lösen.



So ein Gefährt ist schon was Feines, da ballert es sich doch gleich noch mal so gut.

Disneys Lilo & Stitch

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Passwort
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . . . Erhältlich

Fazit

„Fantasievolles Actionspektakel mit guter Optik und Disney-Charakteren"

Lilo & Stitch-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlosen wir insgesamt vier „Lilo & Stitch"-Gewinnpakete. Jedes von ihnen besteht aus dem coolen *Game Boy Advance*-Spiel, einem T-Shirt und einem Body-Board. Alles, was ihr braucht, ist ein wenig Glück und die Antwort auf unsere nun folgende Preisfrage:

Auf welcher Inselgruppe wohnt Lilo?

Dieses Sammelsurium an nützlichen „Lilo & Stitch"-Utensilien erwartet die Preisträger. Das Gewinnpaket beinhaltet ein Spiel, ein T-Shirt und ein Body-Board.

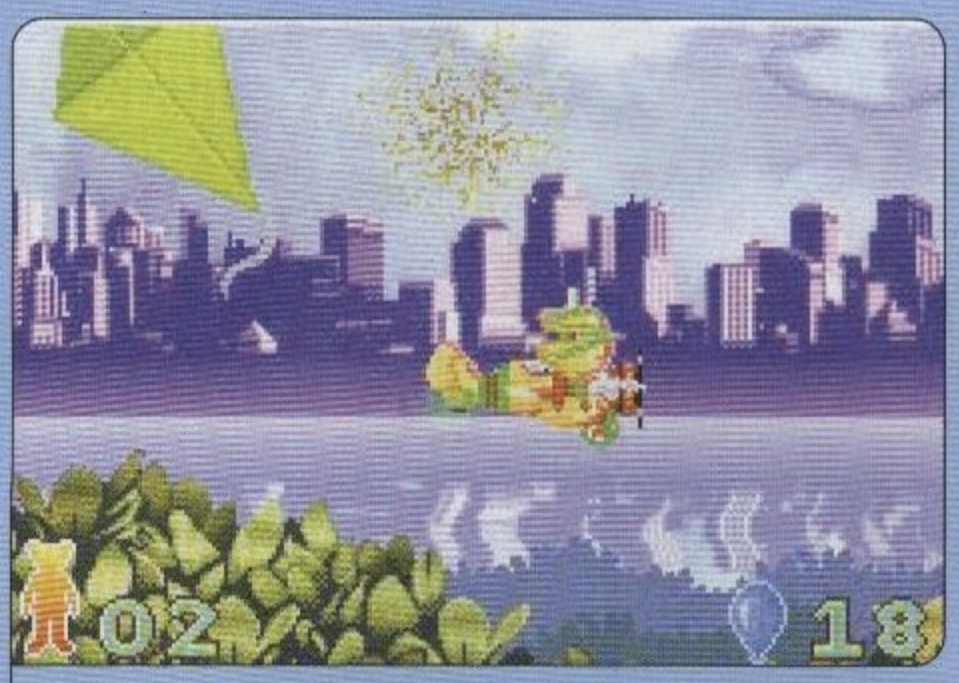
Schickt uns die Lösung bis zum 06.10.2002 an die nachfolgende Anschrift:

Club Nintendo
Stichwort: „Lilo & Stitch"
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von der Nintendo of Europe GmbH, Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Stuart Little 2

Schon vor einiger Zeit sorgte Stuart Little im Kino für beste Unterhaltung, jetzt lässt es die coolste Maus seit Speedy Gonzales auf dem GBA krachen.

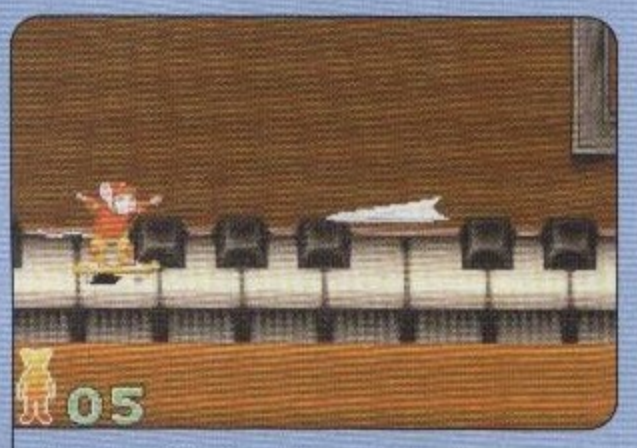


Die Levels sind sehr abwechslungsreich, denn der Spieler steuert Stuart Little nicht nur auf dem Boden. Auch in der Luft macht die Maus eine gute Figur.

Spinnennetze lassen sich prima als Trampolin einsetzen. Mit ein wenig Schwung könnt ihr Ebenen erreichen, die noch nie ein Mäuserich gesehen hat.

Gute Nachrichten für alle Freunde kleiner Nagetiere. Stuart Little, der pelzige Star der gleichnamigen Kinofilme, macht nun auch den *GBA* unsicher. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des putzigen Nagers und macht euch auf die Suche nach Stuarts Kumpel Margalo. In zehn Levels warten die unterschiedlichsten Herausforderungen auf den knuffigen Helden. Nur gut, dass Stuart über Talente verfügt, von denen andere Nagetiere nur träumen können.

Neben seinen sprungstarken Mäusehaxen ist das Fellknäuel auch in der Lage, Skateboard zu fahren, in Spielzeugautos herumzubrettern oder gar Modellflugzeuge zu fliegen. Wie sicherlich schon merkt ist das Spiel um den käsesüchtigen Mäuserich alles andere als Käse. Die Spielabschnitte werden entweder aus der 2D-Perspektive oder aus der Vogelperspektive gezeigt. Alle Charaktere sind toll animiert und sorgen mit witzigen Bewegungen für den einen oder anderen Lacher. Die Steuerung arbeitet ebenfalls präzise und leistet in den butterweich scrollenden Levels gute Dienste. Falls ihr einen Kumpel zur Hand habt, könnt ihr außerdem im Zweispielermodus zu witzigen Renn- und Flugspielchen antreten.



Stuart auf Rollen: Ihr seht, was passiert, wenn Mäuse zu viel Tony Hawk gedaddelt haben.

GAME BOY ADVANCE

Stuart Little 2

Vertrieb:	Activision
Genre:	Action
Spieler:	2
Speichern:	Passwort
Bildschirmtext:	Englisch
Veröffentlichung:	August

Fazit

„Gelungene Filmumsetzung mit riesigen Levels und jeder Menge Maus-Appeal."

Auf dem Skateboard gibt sich der kleine Mäuserich als Tony-Hawk-Aspirant.

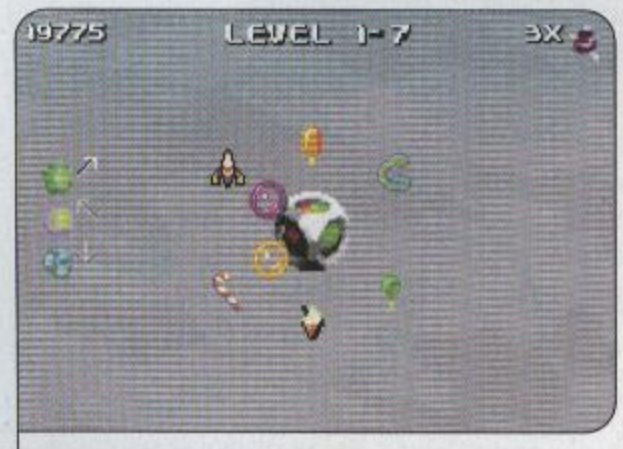
Stuart Little 2:TM & © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ZooCube

Tetris hat ausgedient. Mit ZooCube stürmt ein neuer Geschicklichkeitsspaß auf den GBA.

Das Ende der Welt naht und nur ihr könnt den Fortbestand aller Lebewesen sichern. Dazu müsst ihr die Tiere in der richtigen Reihenfolge an euer würfelförmiges Raumschiff andocken lassen. Durch geschicktes Drehen eures Würfels müsst ihr erreichen, das zwei gleiche Exemplare einer Rasse aufeinander treffen, denn nur so lösen sie sich auf und können gerettet werden. Treffen zwei Exemplare unterschiedlicher Rassen aufeinander, stapeln sie sich immer höher, bis ihr nicht mehr manövrieren könnt. In insgesamt sieben Levels in drei Schwierigkeitsstufen müsst ihr euer Können beweisen.

Toll ist, dass ihr im Verlauf des Spiels Smartbomben erhaltet, die den kompletten Bildschirm leer fegen. ZooCube ist ein wirklich netter Geschicklichkeitsspaß für die Hosentasche.



Gelegentlich erscheinende Objekte wie Eis oder Lollys bringen euch Bonuspunkte ein.

In den K.O.-Bonusrunden müsst ihr blitzschnell reagieren. Nur so könnt ihr viele Punkte erspielen.

GAME BOY ADVANCE

ZooCube

Vertrieb: . . . . . Acclaim
Genre: . . . . . Puzzle/Strategie
Spieler: 1-2
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

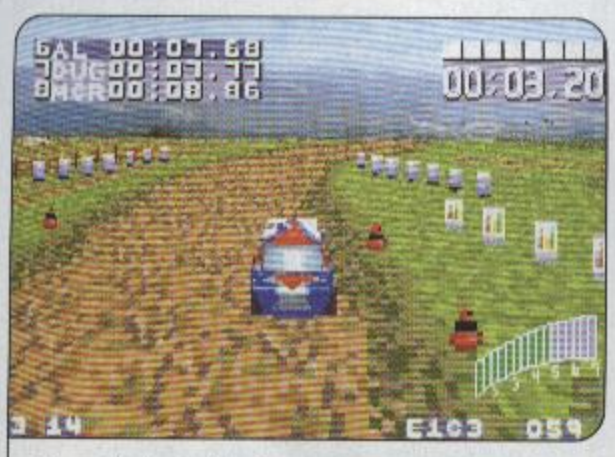
„Witziger Puzzlespaß, der vor allem in Zweispieler-Modus Spass macht"

©Puzzlekings LLP/Acclaim Entertainment, inc. presents ZooCube™ © & ™ 2001 Puzzlekings LLP. All rights reserved. Developed by Graphic State Ltd. All rights reserved. Nintendo and Game Boy Advance and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

Colin McRae Rally 2.0

Auf dem GameCube lässt Colin McRae noch auf sich warten, GBA-Besitzer dürfen dafür schon im September auf die Rallyestrecken dieser Welt.

Mit Colin McRae Rally 2.0 erreicht ein weiteres Rennspiel den *Game Boy Advance*. Auf insgesamt 36 Strecken und den unterschiedlichsten Untergründen muss der Spieler sein Können beweisen. Die Fahrphysik ist sehr realistisch, so dass nur mit einem richtigen Zusammenspiel von Gas und Bremse Bestzeiten zu erzielen sind. Das Spiel beinhaltet insgesamt acht lizenzierte World-Rally-Championship-Autos und einen Link-Modus für bis zu vier Spieler. Die Grafik bietet zwar keine Höhenunterschiede, läuft dafür aber sehr flüssig über das Display. Rallye-Fans sollten mit Colin McRae Rally 2.0 auf dem *Game Boy Advance* mal eine Proberunde drehen.



Oben links seht ihr eure Platzierung und die Zeiten der anderen Fahrer eingeblendet.

Acht Autos und satte 36 Kurse – das müssen andere Rennspiele erst einmal überbieten.

GAME BOY ADVANCE

Colin McRae Rally 2.0

Vertrieb: . . . . . Ubi Soft
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-4
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Bildschirmtext: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . 26. September

Fazit

„Rennspiel mit unterhaltsamem Vierspielermodus"

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "(tm) and "GENIUS AT PLAY"(tm) are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae"(tm) and copyrights, trademarks, designs and images of Colin McRae. "Colin /or on car liveries are being used under licensc. All Rights Reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company

Game Boy Advance Lexikon

Hardware & Zubehör

Ihr wollt alles über den *Game Boy Advance* wissen? Welche Hardware-Varianten es gibt? Welches Zubehör das Spielen noch schöner macht? Was man braucht, um verschiedene *Game Boy Advance* miteinander zu verbinden? Hier erfahrt ihr es!

Game Boy Advance

Der *Game Boy Advance* bringt euch den maximalen Spielspaß für unterwegs. Das Handheld der neuen Generation, auf dem ihr selbstverständlich auch alle bisherigen *Game Boy*-Spiele zocken könnt, gibt es in sechs Farben, nämlich in „Clear Blue", „Clear Red", „Purple", „White", „Black" und bald in „Platinum".

AC/DC-Adapter-Set

Wer viel spielt, was bei echten Freaks wie euch natürlich der Normalfall sein dürfte, sollte unbedingt mit der Anschaffung eines AC/DC-Adapter-Sets liebäugeln. Dadurch seid ihr nämlich zu Hause nicht mehr auf Batterien angewiesen, sondern könnt den *Game Boy Advance* einfach an die Steckdose anschließen!

Game Link Cable

Alleine spielen macht Spaß, logisch. Noch viel mehr Spaß hat man allerdings, wenn man mit oder auch gegen seine Freunde zockt. Mit dem unverzichtbaren Game Link Cable könnt ihr bis zu vier *Game Boy Advance* miteinander verbinden und so beispielsweise F-Zero: MAXIMUM VELOCITY zu viert spielen.

Rennspiele

Auch auf dem *GBA* könnt ihr richtig Gas geben und voll durchstarten!

Mario Kart: Super Circuit

Nintendo.....1-4 Spieler

Ob *SNES*, *N64* oder *Game Boy Advance*: Mario Kart ist ein grandioses Fun-Racing-Erlebnis! (Mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

F-Zero: Maximum Velocity

Nintendo.....1-4 Spieler

F-Zero ist ein Spielspaßgarant erster Güte! (Mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

Maniac Racers Advance

Konami .....1-4 Spieler

Das furiose Motocross-Spektakel ist wohl die abgefahrenste Zweirad-Hatz, die es momentan gibt. Echt cool!

GT Advance 2

THQ .....1-2 Spieler

Wer auf knallharte Rallye-Action steht, wird an dieser Simulation nicht vorbeikommen. Auch grafisch ein Hammer!

Sportspiele

Für sportliche Aktivitäten ist der *Game Boy Advance* bestens geeignet.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision.....1 Spieler

Der Skater-König wird immer besser! Tony Hawk's Pro Skater 3 schubst den fantastischen Vorgänger vom Referenz-Thron.

ISS

Konami.....1-2 Spieler

Das beliebte Fußballspiel begeistert Fans von Fußballsimulationen und action-orientiertem Gekicke gleichermaßen.

Ready 2 Rumble: Round 2

Midway .....1 Spieler

Das nicht ganz so ernste Box-Spektakel gefällt nicht nur durch coole Charaktere!

Super Dodge Ball Advance

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Wer gedacht hat, dass Völkerball öde wäre, sollte sich dieses Game ansehen.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Hierfür sind Rollenspiele bestens geeignet!

Golden Sun

Nintendo.....1-2 Spieler

Der Rollenspiel-Hit für euren *Game Boy Advance* wird euch von der ersten Sekunde an fesseln. Monster, Helden und Magie sind die Zutaten für ein unglaubliches Abenteuer!

Breath of Fire 2

Ubi Soft .....1 Spieler

Dieses Game sollte wirklich in keiner RPG-Sammlung fehlen. Monster, Magie und echte Helden – das ist der Stoff, aus dem gute Rollenspiele gestrickt sind. Den Vorgänger können wir euch übrigens auch wärmstens empfehlen!

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele lassen einen einfach nicht mehr los.

Advance Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Dieses Game ist kaum zu schlagen! Unzählige Strategie-Missionen werden euch für lange Zeit an euer Handheld fesseln. Solospieler und Multiplayer-Fans kommen gleichermaßen auf ihre Kosten.

Jurassic Park III: Park Builder

Konami .....1 Spieler

Ihr wollt einen tollen Dino-Freizeitpark gestalten? Dieses packende Game gibt euch die Möglichkeit dazu.

Mech Platoon

Kemco .....1-4 Spieler

Freunde von rundenbasierten Strategie-Spielen und waffenstarrenden Mechs kommen hier voll auf ihre Kosten.

Tetris Worlds

THQ .....1-2 Spieler

Ein echter Klassiker im zeitgemäßen 32-Bit-Gewand. Nach wie vor ein Hammerspiel – nicht nur zu zweit!

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Advance*, die derzeit die Charts stürmen!

Super Mario Advance 2

Marios neuestes Game-Boy-Advance-Abenteuer ist eine Klasse für sich.

Golden Sun

Der Rollenspiel-Knüller für unterwegs. Kämpft für Freiheit und Gerechtigkeit!

Advance Wars

Das wohl beste Handheld-Strategie-Game kommt bei euch mächtig gut an.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Der Superhit geht in die dritte Runde. Die Skater drehen voll auf.

Action

Hüpfen, kämpfen, rennen: Diese Spiele bieten traditionellen Spielspaß.

Super Mario World: Super Mario Advance 2

Nintendo..... 1-4 Spieler

Das wohl beste Mario-Abenteuer für unterwegs. Tonnenweise Levels voller Action, Spannung und konkurrenzlosem Gameplay!

Wario Land 4

Nintendo..... 1 Spieler

Neben der Mario-Reihe gehören die Wario-Spiele seit jeher zu den beliebtesten Spielen auf dem *Game Boy*.

Rayman Advance

Ubi Soft .....1 Spieler

Der beliebte Spieleheld von Ubi Soft gibt auch auf dem *Game Boy Advance* sein Bestes. Echt kultig!

Crash Bandicoot XS

Vivendi Universal .....1 Spieler

Crash muss die Welt aus Neo Cortex' eisigem Klammergriff befreien. Ein echter Leckerbissen für euren *GBA*!

Lady Sia

TDK.....1 Spieler

Lady Sia ist eine Fantasy-Heldin, die von euch durch ein hervorragendes Action-Game geleitet wird.

Super Mario Advance

Nintendo.....1-4 Spieler

In diesem lustigen Hüpfspiel sind mit Super Mario Bros. 2 und Mario Bros. gleich zwei Spitzen-Titel enthalten!

Action-Adventures

Suchen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts .....1 Spieler

Während Harry auf dem *Game Boy Color* Star eines Rollenspiels ist, dürfen *GBA*-Fans ein Action-Adventure erleben.

Jurassic Park III: Dino Attack

Konami.....1 Spieler

Hier werden Jäger zu Gejagten! Ein echt spannendes Dino-Abenteuer.

Castlevania: Harmony of Dissonance

Konami .....1 Spieler

Graf Draculas ist zurück und beschert euch eine herrliche Gänsehaut.

Castlevania: Circle of the Moon

Konami .....1 Spieler

Zeig Graf Dracula, wo der Hammer hängt, und vernichte das Böse endgültig!

Megaman Battle Network

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Auch auf dem *Game Boy Advance* macht Megaman eine sehr gute Figur!

Die Monster AG

THQ .....1 Spieler

Auch die *GBA*-Fassung bietet euch Fun pur und fängt das Flair des Kino-Hits perfekt ein. Erschreckend gut!

Tipps & Tricks

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Hier verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für den Game Boy Advance. Außerdem erhaltet ihr hier Tipps & Tricks zu den heißesten GameCube-Spielen. Übrigens: Solltet ihr Fragen zu Spielen von Nintendo selbst haben, ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190-00 00 00 an, die von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr für euch zu erreichen ist. Jeder Anruf kostet € 1,51!

NINTENDO GAMECUBE

NBA Courtside 2002

Für Nintendos Basketballsimulation gibt es massig Cheats. Um diese zu aktivieren, müsst ihr allerdings zunächst einen neuen Menüpunkt freischalten. Dazu wechselt ihr in den Skill-Mode, haltet dort X und Y gedrückt und lenkt den linken Analogstick nach oben und den C-Stick nach unten. Habt ihr alles richtig gemacht, jubeln die Zuschauer und der Controller-Stress-Test erscheint. Hier könnt ihr nun die abgefahrenen Codes eingeben. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Per Cheat könnt ihr die Spieler schrumpfen. Ein Wunder, dass die noch an den Korb kommen.

Kleine Spieler:
Links, rechts, links, rechts, X, Y, links

Große Köpfe:
Links, rechts, links, rechts, X, Y, rechts

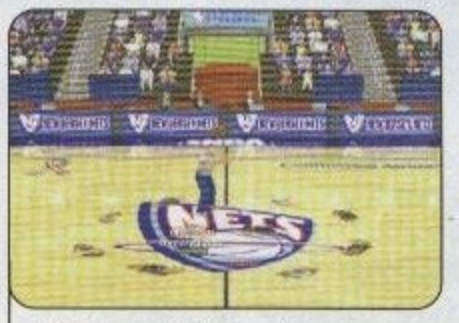
Kleine Köpfe:
Links, rechts, links, rechts, X, Y, hoch

Große Hände:
Links, rechts, links, rechts, X, Y, unten

Unsichtbare Spieler:
Links, rechts, links, rechts, Y, X, rechts

Freiwürfe:
Links, rechts, links, rechts, Y, X, unten

Die Mutanten sind unter uns! Nein, keine Sorge, wir haben nur einen Cheat eingegeben.



Mit dem richtigen Cheat werden eure Spieler unsichtbar. Dem Schiri ist das egal.

NINTENDO GAMECUBE

Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

Sternenkrieger aufgepasst, es gibt neue Cheats für Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader. Und wen interessiert schon der Millennium-Falke, wenn er mit einem Cabrio durch den Weltraum fahren kann? Um diesen Traum eines jeden Weltraumpiloten wahr zu machen, müsst ihr einfach als Passwort !ZUVIEL! eingeben und aktivieren. Im Anschluss macht ihr dasselbe mit !BENZIN! und schon steht in eurem schönen Hangar ein schmuckes schwarzes Cabrio. Aber glaubt nur nicht, dass ein Cabrio wehrlos ist. Probiert's mal aus – und möge die Macht mit euch sein!

Im Passwort-Screen müsst ihr die beiden Codes eingeben und schon könnt ihr in ein schmuckes Cabrio steigen.

Verfolgt per Cabrio einen TIE-Interceptor: Mit dem Cheat ist das kein Problem!

GAME BOY ADVANCE

Ice Age

Wer keine Lust hat, Sid durch sämtliche Levels zu steuern, der kann auch einfach auf unsere Passwörter zurückgreifen. So kommt ihr sicher durch die Eiszeit.

Level 2:	PBBQBB
Level 3:	QBCQBB
Level 4:	SBFQBB
Level 5:	DBKQBB
Level 6:	NBTQBB
Level 7:	PCTQBB
Level 8:	RFTQBB
Level 9:	CKTQBB
Level 10:	MTTQBB

Freispielen ade, denn mit diesen Passwörtern könnt ihr in jeden Level wechseln.

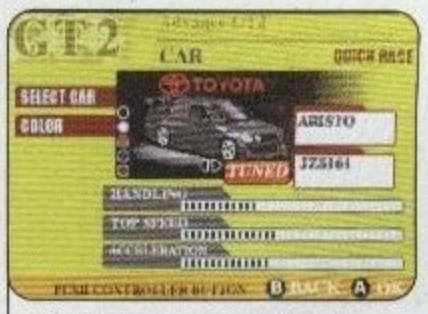
GAME BOY ADVANCE

GT Advance 2: Rally Racing

Auch für eines der besten Rennspiele für den GBA gibt es ein paar Cheats. Um euer virtuelles Rennfahrerleben zu erleichtern, gebt ihr einfach die folgenden Cheats im Titelbild ein:

Alle Strecken:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach rechts drücken
Alle Autos:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach links drücken
Alle Tune-ups:	L+B gedrückt halten und nach oben drücken
Extra-Modus:	L+B gedrückt halten und währenddessen nach unten drücken

Keine Lust, alle Strecken freizuspielen? Mit unserem Cheat kein Problem.



Mit dem richtigen Cheat könnt ihr direkt auf alle Autos zurückgreifen.

NINTENDO GAMECUBE

Spider-Man: The Movie

Spider-Man zählt zurzeit zu den beliebtesten Comic-Helden, sowohl im Kino wie auch auf dem *GameCube*. Aus diesem Grund veröffentlichen wir hier ein paar Cheats zu dem Spinnen-Spektakel, die euch zusätzliches Spielvergnügen bescheren. Eingeben müsst ihr die Cheats im Specials-Menü als Code. So könnt ihr euch unter anderem einen Riesenschädel verpassen. Habt ihr alles richtig gemacht, lacht der grüne Goblin. Viel Spaß mit den Cheats!

Universal-Cheat:	ARACHNID
Level-Auswahl:	IMIARMAS
Level überspringen:	ROMITAS
Bonus-Training-Levels:	HEADEXPLODY
Unendlich Spinnweben:	ORGANICWEBBING
Alle Special-Moves:	KOALA
Matrix-Attacken:	DODGETHIS
Goblin-Kostüm:	FREAKOUT
Kleiner Spider-Man:	SPIDERBYTE
Großer Kopf und Fuß:	GOESTOYOURHEAD
Feinde haben großen Kopf:	JOELSPEANUTS
First-Person-Ansicht:	UNDERTHEMASK
Super-Chill-out:	CHILLOUT
Spielt als Mary Jane:	GIRLNEXTDOOR
Spielt als The Shocker:	HERMANSCHULTZ
Spielt als Wissenschaftler:	SERUM
Spielt als Polizei-Offizier:	REALHERO
Spielt als Captain Stacey:	CAPTAINSTACEY
Spielt als Model 1:	KNUCKLES
Spielt als Model 2:	STICKYRICE
Spielt als Model 3:	THUGSRUS

Per Cheat verpasst ihr Spidey einen Riesenschädel. Unseren Superhelden stört das nicht.

Marcel Gutowski, Großosida

Jennifer Stein, Zell

Bianca Hofsäß, VS-Schwenningen

LESERBRIEFE

Ihr habt Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden eurer Briefe! Schickt eure Post einfach an die folgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Telefax:
0 60 26 – 95 03 08

Gruß an Dustin und Dominique

MAURICE BÖHLE, RATINGEN

Seit das *SNES* von euch herausgekommen ist, bin ich Nintendo-Fan. Seitdem habe ich so ziemlich jede Konsole von euch gekauft. Als mir dann vor kurzem in einem Laden das „Club Nintendo"-Heft in die Hände fiel, war ich begeistert. Die tollen Berichte über die Produkte haben mir sehr gefallen. Deshalb habe ich mir die nächste Ausgabe auch besorgt. Nun zu meinen Fragen: In meiner Klasse geht das Gerücht um, dass es in Kürze das Spiel Yoshi's Island für den *Game Boy Advance* geben wird. Gibt es in Japan einen speziellen *Cube*, der auch Film-DVDs abspielen kann? Könnte ich eventuell jemanden grüßen? Wenn ja, grüße ich meinen Freund Dustin und meinen anderen Freund Dominique.

Hallo, Maurice!

Wir begrüßen dich in unserem exklusiven Kreis der „Club Nintendo"-Leser. Briefe von begeisterten Lesern durchstöbern wir übrigens besonders gerne. Aber kommen wir mal auf deine Fragen zu sprechen: Es ist schon toll, wenn in deiner Klasse das Gerücht über Yoshi's Island für den *Game Boy Advance* umgeht. Vor allen Dingen, weil da auch was Wahres dran ist und das Spiel im Oktober unter dem Namen Super Mario Advance 3: Yoshi's Island in Europa erscheint..

Ja, es gibt in Japan einen *Nintendo GameCube*, der in Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Panasonic entstanden ist. Das gute Stück ist in edlem Silber gehalten und spielt neben den *GameCube*-Disks auch DVD-Filme ab. Eine Veröffentlichung dieses Gerätes außerhalb Japans ist jedoch nicht geplant.

Nein! Grüße drucken wir grundsätzlich nicht ab! ;-)

Lob an Nintendo

PATRICK MIDDELHOFF, BEDBURG

Hi, „Club Nintendo"-Redaktion! Also, als Erstes muss ich Nintendo ein dickes Lob aussprechen. Der *GameCube* ist die beste Konsole, die ich je gespielt habe. Ich konnte die ganze Nacht nicht pennen. Als mein *Cube* am 4. Mai um 12:09 Uhr kam, war ich hin und weg. Mein erster Eindruck: UNBESCHREIBLICH! Der Würfel ist echt winzig, wirkt aber voll süß und cool. Der Controller ist echt genial. Liegt super in der Hand. Da hat Mastermind Miyamoto echt was Tolles kreiert. Mein erstes Game

war Luigi's Mansion. Super Grafik und Sound! Bei dem Spiel muss ich nur eine Kritik loswerden: Mit etwa zehn Stunden Spielzeit ist es sehr kurz, aber trotzdem total super! Am 10. Mai kam dann endlich der zweite Knaller: Wave Race: Blue Storm. Das Spiel ist genial und die Grafik ist luxuriös. Ich bin total begeistert. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch, doch das bekomme ich auch noch in den Griff. Ich freue mich jetzt schon auf Super Smash Bros. Melee. Solange erfreue ich mich an Wave Race. Mal eine Frage: Ich bin ein totaler Fan von Mario Kart. Wisst ihr was darüber? Es grüßt euch Patrick Middelhoff.
PS: Euer Heft ist super!

Hi, Patrick!

Meine Güte! So viel Lob auf einmal! Hör lieber auf, sonst werden wir noch größenwahnsinnig, fordern unseren eigenen Kontinent und nennen ihn Club-Nintendo-Land (Einreise natürlich nur für „Club Nintendo"-Leser). Es ist aber wirklich schon ein besonders gutes Zeichen, dass jemand, der aus Bedburg (auch bekannt als Bettburg) stammt, die ganze Nacht vor lauter Vorfreude auf den *Nintendo GameCube* nicht schlafen kann. Wir fühlen uns geehrt. Kommen wir nun mal zu deiner Frage: Auf der letzten Space-World-Messe in Japan zeigte Miyamoto ein kurzes Demo zu Mario Kart auf dem *GameCube* und meinte, dass sich die fertige Version vollständig von den Vorgängern unterscheiden soll. Dieser weitere Spielspaß-Schritt nach vorne dauert allerdings noch seine Zeit, so dass ein genauer Europa-Termin für dieses Spiel noch nicht feststeht. Qualität braucht halt ihre Zeit.

Ein besonderer Zelda-Fan

Fayaz Latifi, Groß-Umstadt

Mein Name ist Fayaz Latifi, ich bin gehörlos, mag Zelda und Fußball. Ich male schon, seitdem ich sehr jung bin, und mir macht das Malen auch richtig Spaß. Ich hoffe, dass ihr mein Bild im nächsten „Club Nintendo"-Heft auch mal zeigt. Solltet ihr keinen Platz haben, dann versuche ich es weiterhin, bis ich eines meiner selbst gemalten Bilder in eurer Zeitschrift sehe. Euer Fayaz

Hallo, Fayaz!

Du musst nicht weiter suchen!. In dieser Ausgabe findest du den Abdruck deines Bildes!

Nina, verzweifelt gesucht

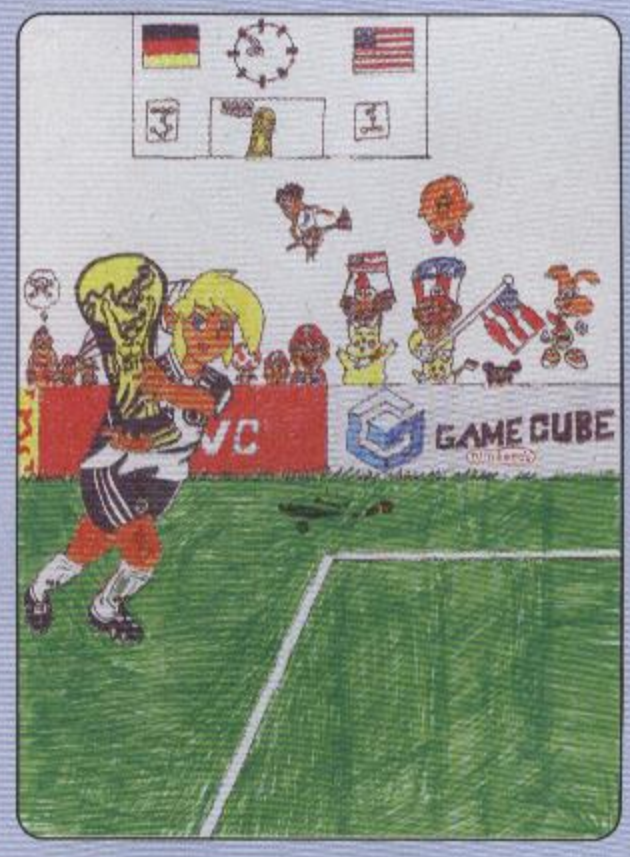
Benedikt Schräbler, Feldkirchen

Hi, ich schreibe euch heute zum ersten Mal und hätte einige Fragen. In der letzten „Club Nintendo" hatte euch eine Nina Beydüz ein Foto geschickt und dazu geschrieben, sie sehe wie Nina aus Tekken aus. Das finde ich nicht!!! Ich habe einmal in einer Zeitschrift ein Girl gesehen, das ihr noch ähnlicher sieht (liegt bei). Nun zu meiner Anregung: Ihr könntet einmal Spiele, die sich ähnlich sind gegeneinander antreten lassen (z.B. Tekken Advance Vs. Super Street Fighter 2)? Es würde mich freuen, wenn ihr mich abdruckt.

Hallöchen, Benedikt!

Schade! Irgendwie konnten wir keinen Vergleich von dem von dir angesprochen Girl zu der Nina aus der letzten Ausgabe anstellen. Irgendwie muss das Paket mit dem Mädchen auf dem Postwege verschütt gegangen sein, oder das liebreizende Fräulein hat bemerkt, dass sie verschickt werden sollte und hat die Flucht ergriffen. Versuch sie doch noch mal ausfindig zu machen und schick sie uns noch mal. Wir freuen uns nämlich stets über Damenbesuch. ;-) Des Weiteren haben wir auch mal deine kleine Anregung ausprobiert: Der Ring war bereits aufgebaut. Der Schiedsrichter stand bereit. Doch als die beiden Spielepackungen in der Manege standen haben sie überhaupt keinen Muskel gerührt. Das war nun wirklich der langweiligste Kampf des Jahrhunderts. ;-)

Severine Rosen, Weinbach



Fayaz Latifi, Groß-Umstadt

Else Hammerich, Gelsenkirchen

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.

Jetzt wollen wir's wissen!

Jetzt seid ihr gefragt! Damit „Club Nintendo" noch besser wird, benötigen wir die Meinung unserer Leser aus Deutschland. Nehmt euch für unsere Umfrage ein paar Minuten Zeit und nutzt die Chance, ein paar tolle Preise zu gewinnen!

1) Wie alt bist du? _____ Jahre

- ☐ Männlich
- ☐ Weiblich

2) Welche Systeme besitzt du?

- ☐ Game Boy/Game Boy Pocket
- ☐ Game Boy Color
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ Nintendo Entertainment System (NES)
- ☐ Super Nintendo (SNES)
- ☐ Nintendo 64 (N64)
- ☐ Nintendo GameCube (GCN)
- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation2
- ☐ Xbox
- ☐ DVD-Player

Andere: _____

Was ist deine Lieblingskonsole?

_____

3) Welche Systeme willst du dir als Nächstes kaufen bzw. wünschst du dir?

Game Boy Advance
☐ Kaufen ☐ Wünschen

Nintendo GameCube
☐ Kaufen ☐ Wünschen

Andere
☐ Kaufen ☐ Wünschen

Welche? _____

4) Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir momentan am besten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

5) Für welche drei Nintendo-Spiele, die in Deutschland noch nicht erhältlich sind, interessierst du dich am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

6) Welche Rubriken des CN-Magazins interessieren dich?

- ☐ News
- ☐ Test
- ☐ Tipps & Tricks
- ☐ Leserbriefe
- ☐ Reportagen

7) Welche Rubriken sollten wir deiner Meinung nach vom Umfang erweitern (bitte nur maximal zwei Rubriken ankreuzen)?

- ☐ News
- ☐ Test
- ☐ Tipps & Tricks
- ☐ Leserbriefe
- ☐ Reportagen

8) Was sollte deiner Meinung nach am Club-Nintendo-Magazin anders werden?

_____
_____
_____
_____
_____

9) Seit wann liest du das CN-Magazin? (aktuelle Ausgabe = 04/2002)
Seit Ausgabe _____/_____

10) Wie intensiv liest du das Club-Nintendo-Magazin?

- ☐ Kurz durchblättern, nur für groben Überblick
- ☐ Lese nur ausgewählte/einige Artikel
- ☐ Lese die meisten Artikel
- ☐ Lese alle Artikel

11) Welches Leseverhalten trifft auf dich zu?

- ☐ ich lese das CN-Magazin einmal kurz nach Erhalt/Abholung
- ☐ das CN-Magazin lese ich zwei- bis dreimal innerhalb der ersten Wochen nach Veröffentlichung.
- ☐ ich lese das CN-Magazin mehrmals bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe
- ☐ ich sammle meine Ausgaben und nutze sie als Nachschlagewerk

12) Welche Eigenschaften treffen auf das Club-Nintendo-Magazin zu? Bitte Schulnoten von 1 bis 6 vergeben:

____ Fachkundig
____ Informativ
____ Aktuell
____ Übersichtlich
____ Optisch ansprechend

13) Liest du das Club-Nintendo-Magazin alleine oder lesen noch weitere Personen deine jeweiligen Ausgaben?

- ☐ Alleine
- ☐ Meine Geschwister
- ☐ Meine Eltern
- ☐ Meine Freunde

14) Hast du das Club-Nintendo-Magazin abonniert oder holst du es dir im Handel ab?

- ☐ Abonnement
- ☐ Handel

15) Falls du das Club-Nintedo-Magazin im Handel beziehst, bei welchem Händler holst du es regelmäßig ab? (Händlername/Ort):_____

_____

Wenn vergriffen, dann bei:

_____

_____

(Händlername/Ort)

16) Wie oft holst du dir im Handel das Club-Nintendo-Magazin ab?

- ☐ Manchmal
- ☐ Regelmäßig
- ☐ Immer (alle zwei Monate)

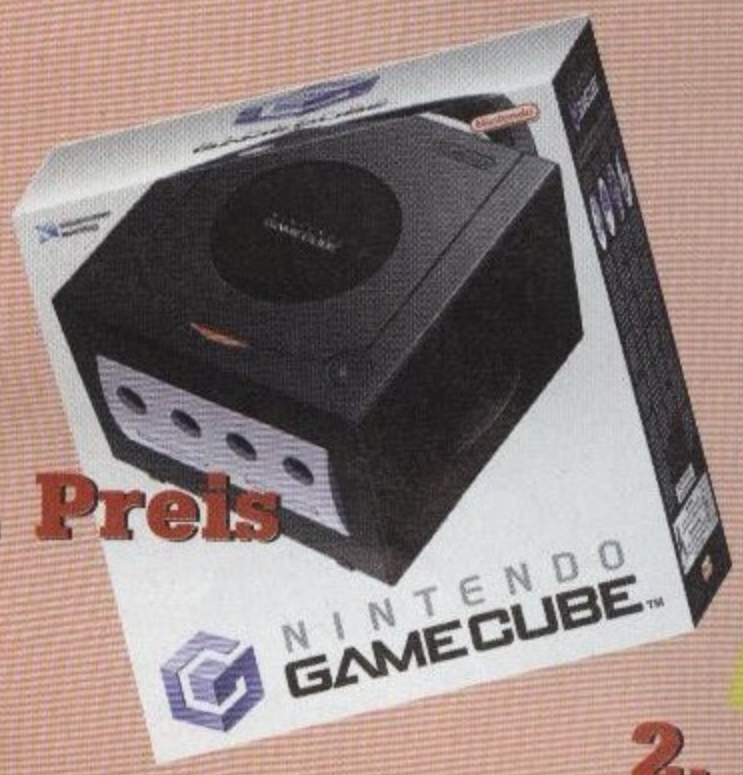
17) Wenn du dir dein Club-Nintendo-Magazin im Handel abholen möchtest, erhältst du es immer?

- ☐ Ja, immer
- ☐ Nur kurz nach Erscheinen des Magazines
- ☐ Ist meist vergriffen, muss zu mehreren Händlern gehen, bis ich die aktuelle Ausgabe erhalte

18) Wenn das Club-Nintendo-Magazin am Kiosk erhältlich wäre, würdest du es kaufen?

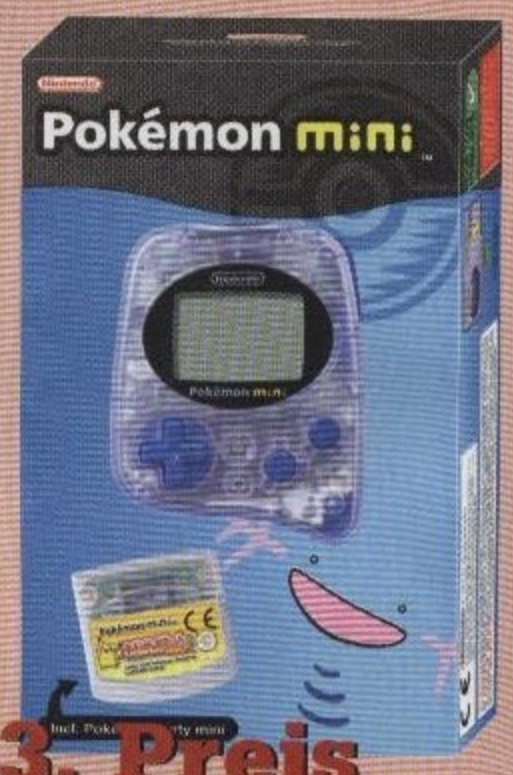
- ☐ Nein
- ☐ Ja, für unter 1,- Euro
- ☐ Ja, für 1,- bis 1,99 Euro
- ☐ Ja, für 2,- bis 2,99 Euro
- ☐ Ja, für 3,- bis 3,99 Euro
- ☐ Ja, auch für über 4,- Euro

Das gibt's zu gewinnen:



1. Preis

2. Preis



3. Preis

1 x *Nintendo GameCube* + Super Mario Sunshine
3 x *Game Boy Advance* + Super Mario World
10 x *Pokémon mini* + Pokémon Party mini

! An der Umfrage können ausschließlich Leser aus Deutschland teilnehmen !

Name, Vorname:_____

Straße:_____

PLZ/Wohnort:_____

Telefonnummer:_____

Schickt diese Seiten (oder Kopien) an folgende Adresse:
Nintendo of Europe GmbH
Postfach 1501
Stichwort „Club-Nintendo-Umfrage"
D-63760 Großostheim

Angaben und Adressen werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

NINTENDO GAMECUBE

GODZILLA

DESTROY ALL MONSTERS MELEE

13 MONSTER. 8 CITIES. GET READY TO RUMBLE!

MEGALON

ANGUIRUS

GIGAN

GHIDORAH

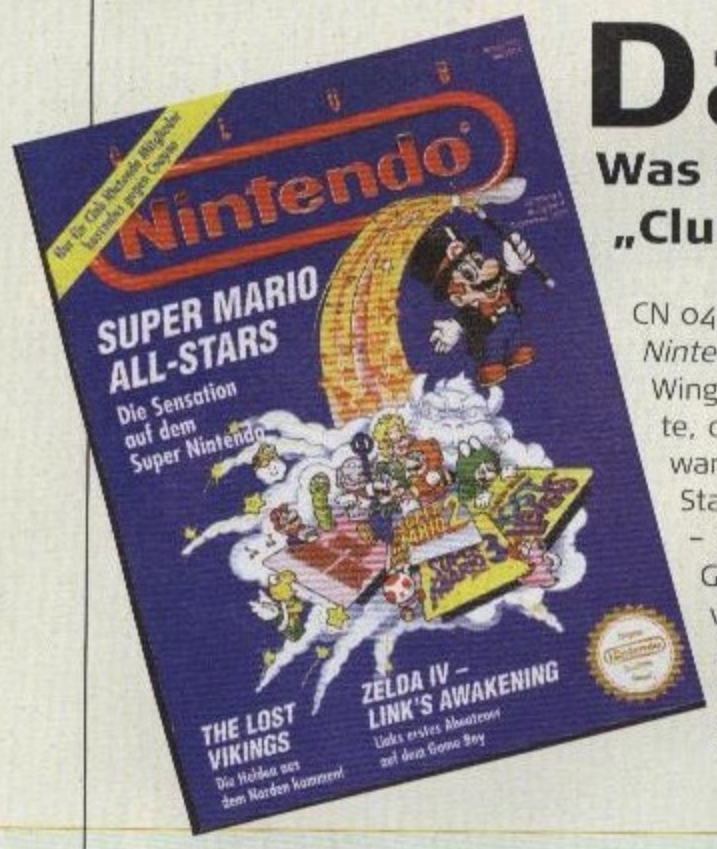
NOVEMBER 2002

ATARI®

ANGIRUS, DESTOROYAH, GIGAN, GODZILLA, HEDORAH, KING GHIDORAH, MECHAGODZILLA, MECHA-KING GHIDORAH, MEGALON, MOTHERA, ORGA, RODAN, AND THE CHARACTER DESIGNS ARE (REGISTERED) TRADEMARKS OF TOHO CO. LTD. © 2002 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ATARI AND THE ATARI LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ATARI INTERACTIVE INC., A WHOLLY OWNED SUBSIDIARYOF INFOGRAMES EUROPE S.A. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRAMES.

Damals ...

Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?



CN 04/93 brannte ein echtes Hitfeuerwerk für das *Super Nintendo* ab. Unter anderem mit dem lang ersehnten Test von Star Wing, das mit seinem eingebauten Super-FX-Chip für Grafiken sorgte, die so noch nie zuvor auf der 16-Bit-Konsole zu sehen gewesen waren. Daneben gab es Spielspaß pur mit dem Super-Mario-All-Stars-Modul. Alle bisher erschienenen Super-Mario-Spiele waren – grafisch aufgepeppt – auf dieser Cartridge vereinigt. Eine tolle Gelegenheit für jeden Nintendo-Fan, seine Mario-Sammlung in verbesserter Qualität zu vervollständigen. Auch der *Game Boy* wurde mit einem echten Klassiker versorgt: The Legend of Zelda: Link's Awakening ging an den Start – bis heute ein echter Klassiker.

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

NINTENDO GAMECUBE

Super Mario Sunshine

In der nächsten Ausgabe ist es so weit! Nachdem wir euch in unseren News sicherlich schon tierisch neugierig auf das neueste Abenteuer des italienischen Meisterklempners gemacht haben, flutscht Super Mario Sunshine in unserer Oktober-Ausgabe endlich in den Testteil. Theoretisch dürfte ein Spiel aus der Feder unseres Masterminds Miyamoto der Überknaller schlechthin werden. Ob der Titel allerdings hält, was er verspricht, verraten wir euch im nächsten Heft. Die Controller liegen jedenfalls schon bereit.

NINTENDO GAMECUBE

Turok Evolution

Gefährlicher, größer und großartiger als je zuvor soll das brandaktuelle Abenteuer um den indianischen Saurierjäger werden. Der renommierte Ego-Shooter-Held fällt in den kommenden Wochen in unser Testlabor ein und wir machen uns mal ein Bild davon, ob Hersteller Acclaim Wort gehalten hat.

Club Nintendo

Weitere Themen im Oktober

Aktuelle Infos und Tests rund um den *Nintendo GameCube* und *Game Boy Advance*. Außerdem tolle Leserbriefe, Tipps, Reportagen u. v. a.!

Impressum

Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Jean-Reiner Jung, Jens Quentin, Fabian Sluga

Layout
Tanja Päßler, Paul Krügel

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Jens Geisendorff, Peter Körzinger, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Anzeigenberatung
Alexander Kreis
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 151
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(€ 0,12 pro Minute) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Spieleberatung
0190 - 00 00 00
(€ 1,51 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19:30 Uhr)

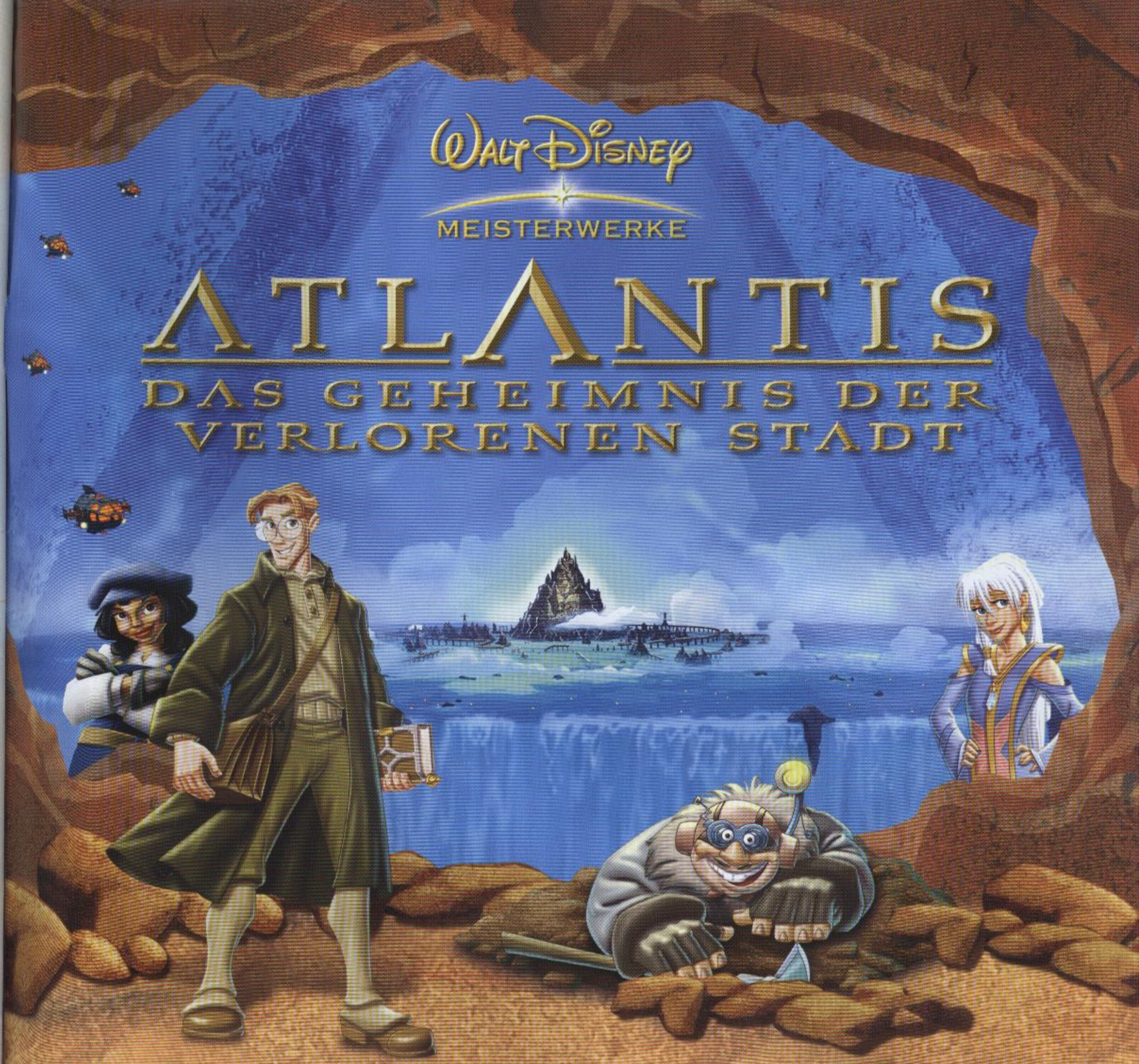
Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.nintendogamecube.de
www.gameboyadvance.de
www.pokemon.de
www.zelda.de
www.pokemongoldundsilber.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2002 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.



Jetzt auf Video, DVD & DVD Deluxe!

Brich auf zu dem großen Abenteuer!

Der Wissenschaftler Milo begibt sich mit seinem mega-coolen Expeditionsteam auf die Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Um bei dieser turbulenten Expedition bestehen zu können, müssen alle Teilnehmer ihre ganz besonderen Talente einsetzen: So sorgt z. B. die schlagfertige Mechanikerin Anna dafür, dass alles „läuft" wie geschmiert, und der witzige Boudelaire begeistert durch seine ausgefeilte Buddeltechnik so sehr, dass Milo und seinem Team der Durchbruch in ein großartiges Abenteuer gelingt!

Mit diesem Eignungstest kannst du dein Wissen prüfen und herausfinden, welche Aufgaben du in Milos Expeditionsteam übernehmen könntest.

Annas Frage: Wie heißt das ausfahrbare Fernrohr, mit dem ein Unterseeboot die Umgebung über Wasser betrachten kann?
A: Periskop? B: Kaleidoskop? C: Teleskop? D: Mikroskop?

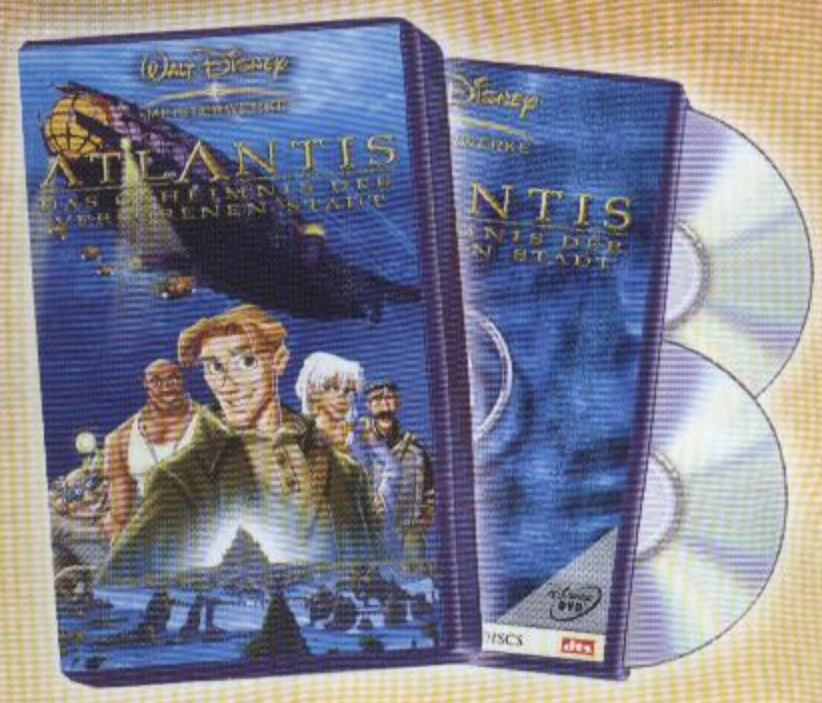
Milos Frage: Meine großen Vorbilder sind die berühmten Entdecker. Kennst du den Entdecker Amerikas?
A: Marco Polo? B: Magellan? C: Christoph Columbus?

Boudelaires Frage: Wie wird Lava genannt, die sich unter der Erdkruste befindet?
A: Plasma? B: Stigma? C: Dogma? D: Magma?

Alle Antworten richtig: Du besitzt ein tolles naturwissenschaftliches Wissen, und Milo würde dich mit Kusshand in sein Expeditionsteam aufnehmen!

Zwei Antworten richtig: Für die Expeditionsleitung reicht's leider noch nicht, aber als Milo's Assistent bist du bestens geeignet!

Eine oder keine Antwort richtig: Gleich den Kopf in den Sand stecken, und mit dem witzigen Boudelaire die Tiefen ergründen!



www.disney.de/atlantis

Walt Disney HOME ENTERTAINMENT

Lösungen: 1 A, 2 C, 3 D

© Disney

www.gameboyadvance.de

Nintendo
GAMING 24:7

Verrückt nach Games?

Heiße Games. Alles andere muss warten!

GAME BOY ADVANCE™

Super Mario World TM Super Mario Advance 2 TM & © 1991 2002 Nintendo Co. Ltd. & TM. All Rights Reserved. Nintendo and THQ are trademarks of Nintendo Co. Ltd. & 2002 Nintendo. ■ © 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All rights reserved. ■ © 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. Atari and the Atari logo are trademarks of Infogrames US A.